VOL 20

动漫秀场

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画道具素描技法

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

动漫秀场

VOL 20

DONG MAN XIU CHANG

超级漫画道具素描技法

MCOO动漫 编著

人民邮电出版社
北京

图书在版编目（CIP）数据

动漫秀场．超级漫画道具素描技法 / MCOO动漫编著．
— 北京：人民邮电出版社，2011.1
ISBN 978-7-115-24147-4

Ⅰ．①动… Ⅱ．①M… Ⅲ．①漫画—技法（美术）
Ⅳ．①J218.2

中国版本图书馆CIP数据核字（2010）第213841号

内容提要

在一部精彩、生动的漫画作品中，道具的运用是必不可少的，它不仅可以烘托出人物的各种性格，而且在气氛营造方面也能起到画龙点睛的作用。本书内容详尽，分门别类地讲解了人物服饰道具、人物配饰道具、生活道具、室内道具、出行道具、乐器、武器及其他道具的特点，与人物之间的比例关系和绘制技法。

本书讲解清晰，图例丰富，适合初、中级动漫爱好者作为自学用书，也适合相关动漫专业作为培训教材或教学参考用书。

动漫秀场——超级漫画道具素描技法

◆ 编　　著　MCOO 动漫
　责任编辑　郭发明
◆ 人民邮电出版社出版发行　北京市崇文区夕照寺街14号
　邮编　100061　电子函件　315@ptpress.com.cn
　网址　http://www.ptpress.com.cn
　三河市海波印务有限公司印刷
◆ 开本：787×1092　1/16
　印张：13.5
　字数：289千字　2011年1月第1版
　印数：1－3 000册　2011年1月河北第1次印刷

ISBN 978-7-115-24147-4

定价：29.00元

读者服务热线：(010)67132692　印装质量热线：(010)67129223
反盗版热线：(010)67171154
广告经营许可证：京崇工商广字第0021号

CONTENTS 目录

第一章 人物服饰道具……001

和服……002
身着女式和服的人物坐姿……003
身着女式和服的人物站姿……004
身着女式和服的人物跑姿……005
身着男式和服的人物站姿……006
身着男式和服的人物坐姿……008
武士服……009
剑道服……010
祭物……011
学生服饰……012
女学生服饰……012
男学生服饰……013
运动服……014
男运动服……014
女运动服……015
职业装……016
男式职业装……016
女式职业装……017
特殊服饰……018
[illegible]服饰……018
女仆服饰……019
圣诞服饰……021

第二章 人物配饰道具……022

穿戴饰物……023
鞋子……023
帽子……028
提包……032
佩戴饰品……036
耳环……036
戒指、手镯……038
项链……041
头饰……043
其他饰物……046
打火机……046
手机……048
雨伞……050
对讲机……051
钱包……052
旅行包……054
手表……056
眼镜……058
伞……062

第三章 生活道具……067

餐具……068
茶杯……068
玻璃杯……071
茶杯碟子……074
碗、盘……075
锅、壶……077
清洁用品……081
家具……082
小型沙发……082
椅子……083
欧式椅子……084
电脑椅……086
中式椅子……087
书桌、书柜……088
台灯……091

第四章 运动道具……093

球类……094
羽毛球……094
网球……097
排球……098
网球……100
篮球……103
足球……105
水上运动……107
游泳……107
冲浪板……110
拳击……111
滑板……114
滑冰……117

CONTENTS 目录

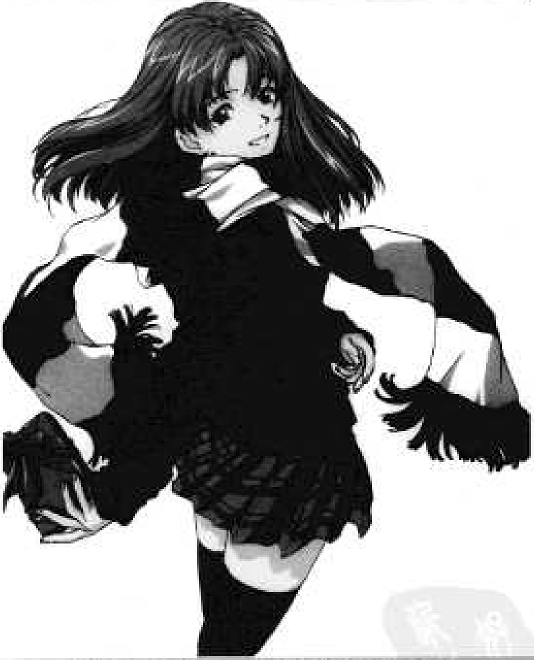
第五章　交通工具……119
自行车……120
摩托车……124
赛车……129
小轿车……131
面包车……133

第六章　乐器……135
吉他……136
吉他包……138
电吉他……139
大提琴……141
小提琴……143
大号……146
小号……147
单簧管……149
笛子……150
架子鼓……153
琴……156
耳机……158

第七章　武器……162
枪支……163
小型枪……163
重型枪……168
冷兵器……170
剑……170
刀……174
弓箭……176
狼牙棒……178
特殊武器……179
魔杖1……179
魔杖2……181
铠甲及盾牌……183

第八章　其他……185
布偶……186
单个布偶……186
人物和布偶……188
宠物……191
特殊宠物……191
生物宠物……193
玩具……193
扇子……196
木马、足球……198
相机……201

第九章　道具应用实例……204
休息中的少女……205
旅行中的少女……207
站立的少女……209
骑摩托车的少女……211

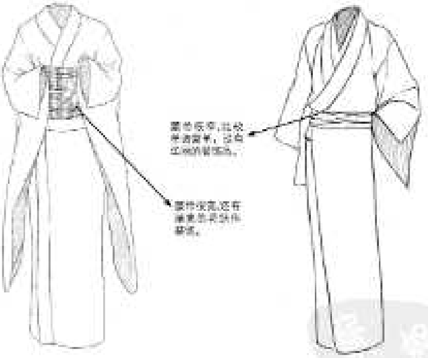


第一章　人物服饰道具

在制作动漫人物形象时，人物的服装是首当其冲的一个道具，只有熟悉了各种不同的服饰道具，才能在塑造人物的能力上有很大的提高。

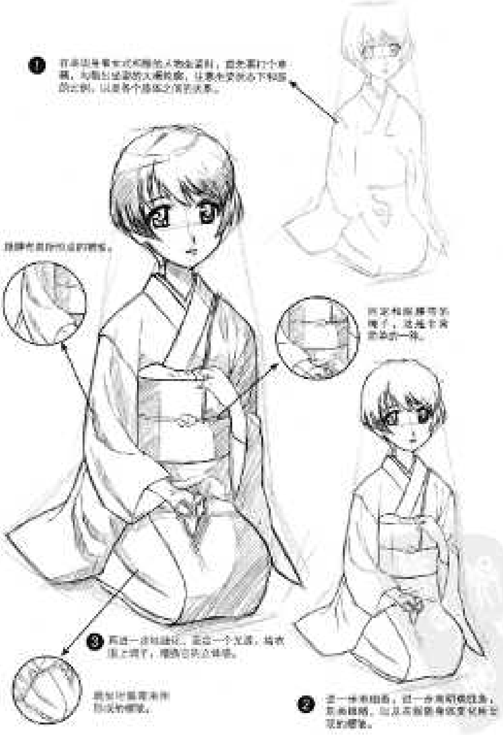
和服

和服属于平面裁剪，几乎全部由直线构成，即以直线剪裁缝制和服的基础。和服种类繁多，无论花色、质地和式样，千余年来变化万千。在男女和服有明显的差别，男式和服色彩比较单调，偏重黑色，款式较少，腰带细，附属品简单，穿着方便。女式和服色彩缤纷艳丽，腰带很宽，而且种类、款式多样，还有许多附属品。


腰带较窄，比较
单调简单，适合
正规的场合。
腰带较宽，还有
漂亮的蝴蝶结
装饰。

和服虽然基本上由直线构成，穿在身上显得宽松，缺少对人体曲线的显露，但它却能显示出人物的庄重、安稳、宁静等性格，符合日本人的气质。不仅如此，和服同时也顺应日本的天气，日本很大部分地区潮湿多雨，因此服装的通气性十分重要。

身着女式和服的人物坐姿



❶ 打草稿是身着女式和服的人物坐姿时，首先要打个草稿，勾勒出坐姿的大概轮廓，注意衣服的上下和服的比例，以及各个部位之间的关系。

胳膊弯曲时衣袖的褶皱。

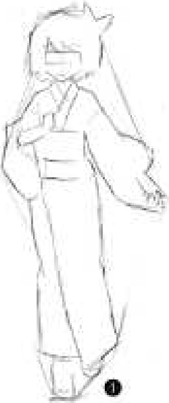
因为和服腰带较宽，这是不同腰带的一角。

❸ 再进一步刻画细节，画出一个光源，给衣服上调子，增强立体感。

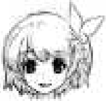
膝盖处衣服堆积形成的褶皱。

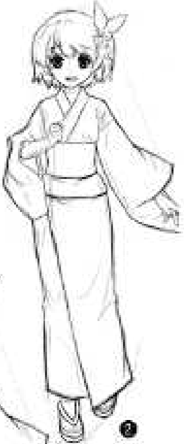
❷ 进一步刻画细节，进一步刻画明暗线条，突出轮廓，以及衣服褶皱部位变化和坐姿的感觉。

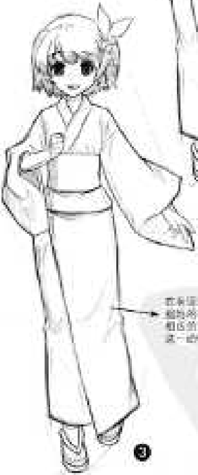
身着女式和服的人物站姿



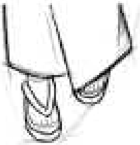
身穿和服时，头发也应整理出相应的造型，可以戴上合适的头饰。





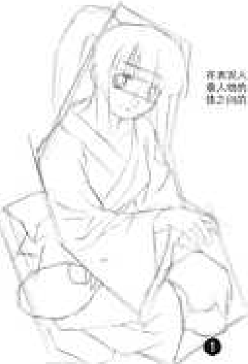


穿和服还有一个重要的地方是木屐，木屐的画法要很容易掌握，要注于双足的人字拖鞋。

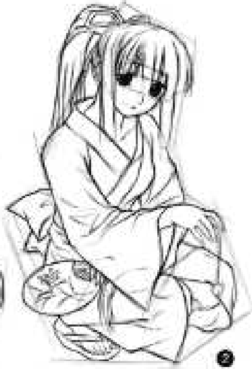


在表现出腿部动作时，要将腿的动作带来衣服上要显出相应的褶子，体现出腿的这一动作。

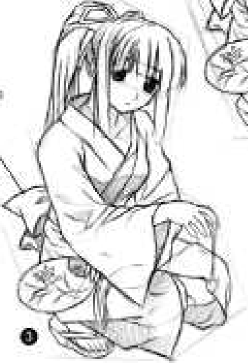
身着女式和服的人物蹲姿



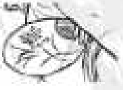
在表现人物蹲姿的动作时，要注意人物的身体比例，还有各个肢体之间的关系。



和服腰带中间的蝴蝶结。

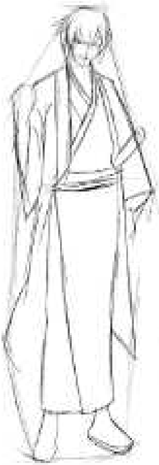


扇子也是身着和服时常见的可爱小道具，可以体现出女孩子的温柔、娴静。

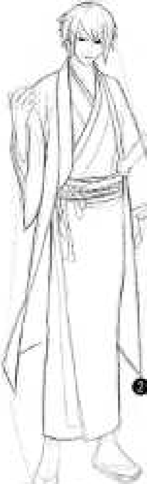


身着男式和服的人物站姿

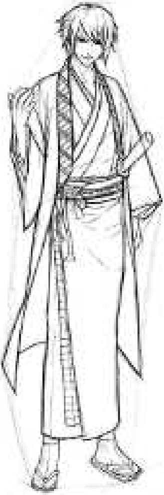
男式和服相较于女式和服要简单一些，然而在衣服上面绘制简单的几何图形，便显出人物的英气，也显示出男性的性格。



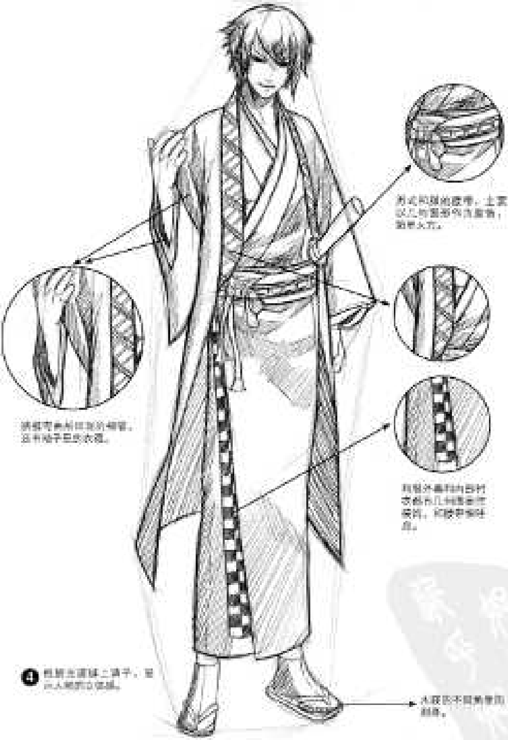
❶ 上图先以人物的姿态画出基本形体。



❷ 进一步勾出衣服、手臂、木屐等的位置。



❸ 仔细勾出人物的形体、衣服的褶皱、上色即可。



男式和服的腰带，主要以几何图形作为装饰，简单大方。

袖摆带来垂坠的纵向褶皱，显示袖子宽松的状态。

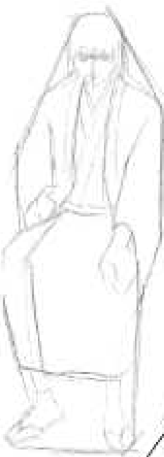
和服外摆和内里衬衣都有几何图案的装饰，使和服更有特点。

❹ 根据光源画上调子，突出人物的立体感。

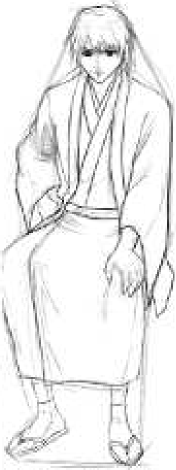
木屐的不同角度的刻画。

身着男式和服的人物坐姿

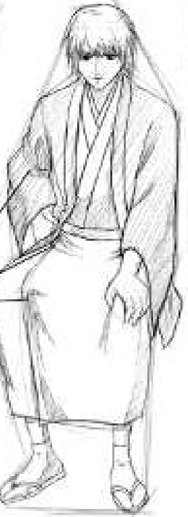
在表现坐姿时，人物身体可以分出的大概是5个头长。



❶ 大致勾出人物坐姿的基本形体。

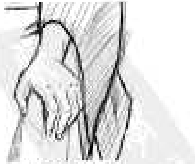


❷ 细致进一步刻画五官、服装和衣纹。



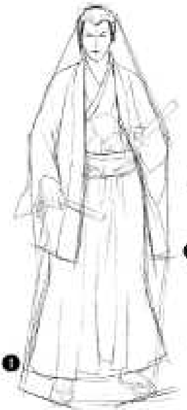
坐姿时由于臀部坐下形成的褶皱，膝盖弯曲形成放射状的褶皱，以及腰带和裤管都是由于身体弯曲而形成的。

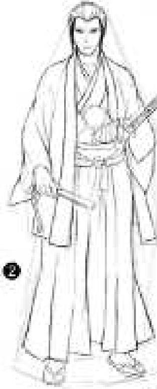
❸ 添加阴影，增加画面立体效果。

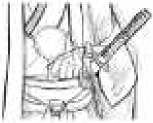


手扶膝盖处下的衣褶要表现得清楚。

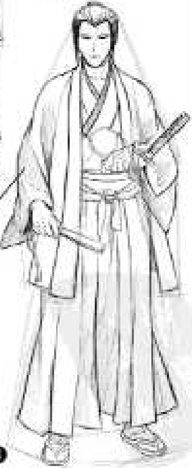
武士服



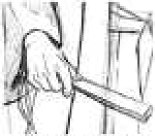




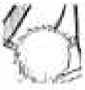
第二刀插放的位置，以及腰带的层次刻画，显示出武士的作战特征。



手臂弯曲自然形成的褶皱。



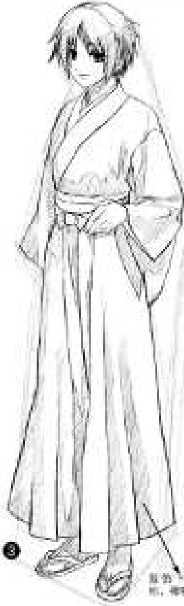
手持扇子，手臂要对应动作刻画。



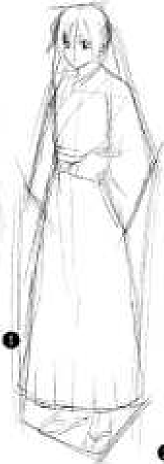
这也是武士服的特点，上衣的衣料边[illegible]以示着重点。

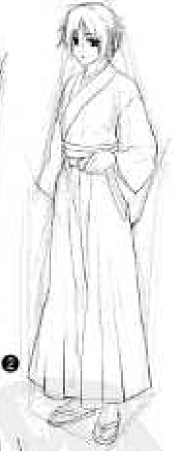
剑道服

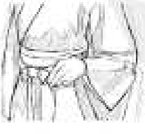
此服饰更为舒适，行动方便。



裙裤：身长较长时，褶裥较多。

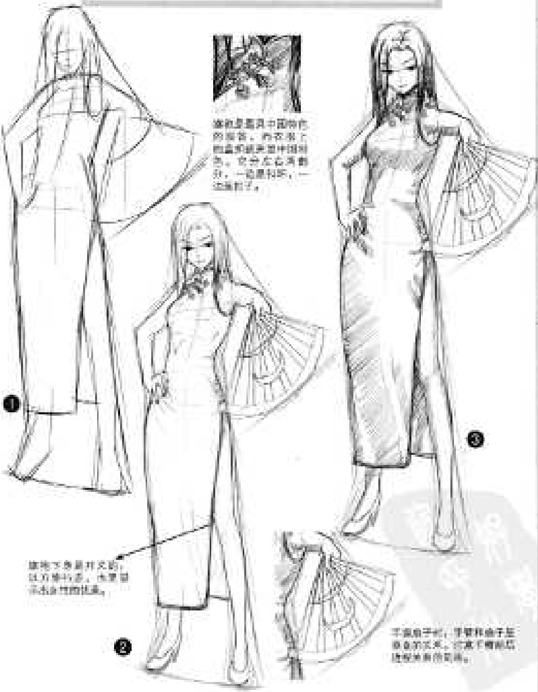






手掌前边可把系成的衣服褶皱从[illegible]上下的褶皱[illegible]。

旗袍



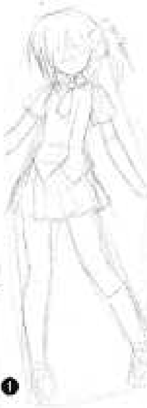
旗袍是最具中国特色的服装，内衣腰下的曲线能展现中国韵味。它分左右两部分，一边是扣的，一边是开的。

旗袍下身是开叉的，这方便行走，也更显示出女性的优美。

手拿扇子时，手臂和扇子呈现曲线之美，注意下摆和扇面的协调。

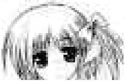
学生服饰

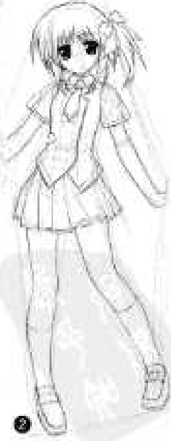
女学生服饰



①

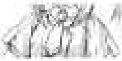
头发上两边的蝴蝶结，显现出女生的可爱、俏皮。

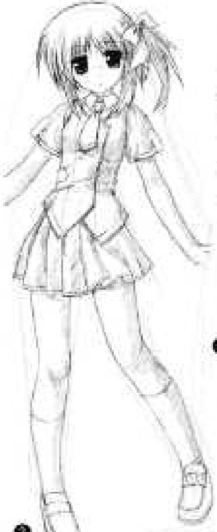




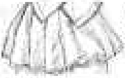
②

学生装的显著特征，领结。



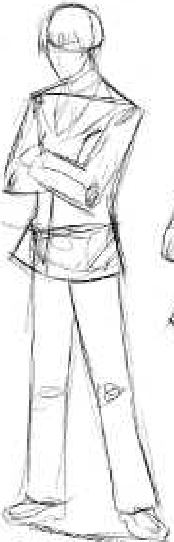


③

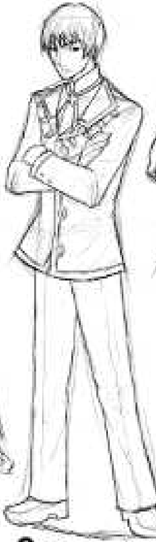


褶裙的刻画，表现出裙子的体积、明暗、褶皱，体现出立体感和质感。

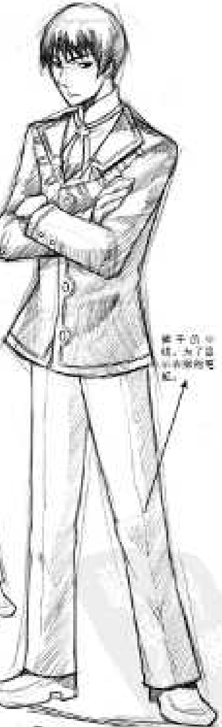
男学生服饰



❶ 大概勾出人物和服装的基本轮廓。

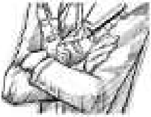


❷ 细致进一步刻画出衣、折皱、衣纹。



裤子的中线，为了显示裤腿的笔挺。

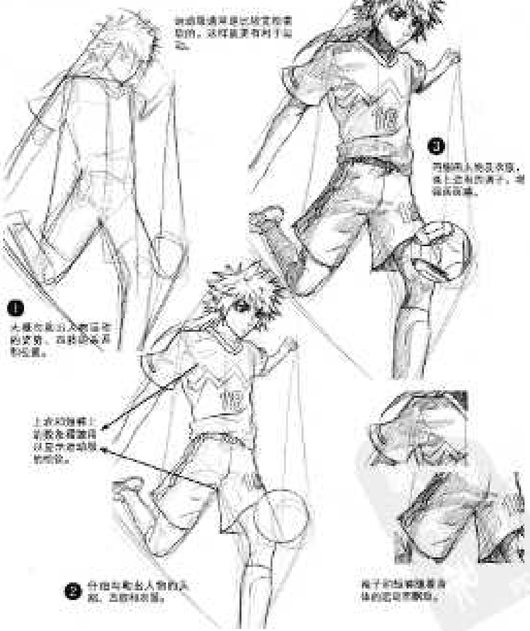
❸ 添加阴影，增加画面立体效果。



两臂交叉抱于胸前，注意腕部和手的位置，以及西服被手臂压时所形成的褶皱。

运动服

男运动服



运动服通常是比较宽松的衣服，这样就更有利于运动。

❶ 大概勾画出人物运动的姿势，画的时候要注意比例。

❷ 仔细勾勒出人物的头发、五官和衣服。

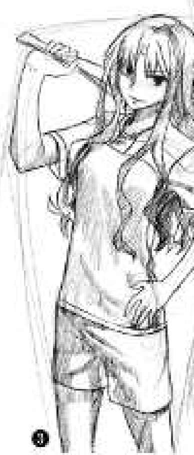
❸ 用铅笔画出阴影和衣纹，画上运动的调子，加强质感。

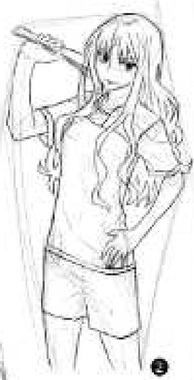
上衣和短裤上的褶皱要随着动作以显示运动服的特点。

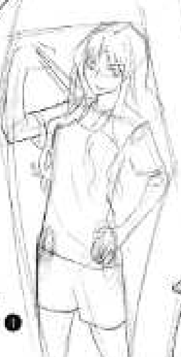
裤子的褶皱随着身体的运动而变化。

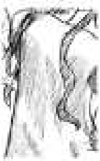
女运动服

人物肩扛木板，运动服随着身体的弯曲出现相应的褶皱。

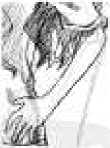








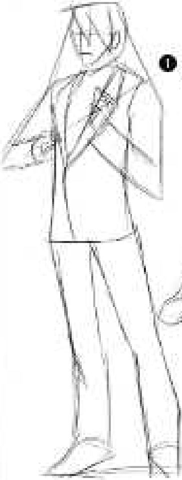
女运动服头发披散的效果。



画面只手放不同位置的时候，以及手臂弯曲的褶皱。

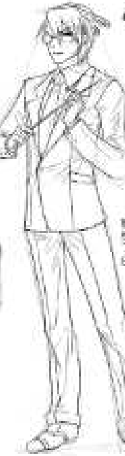
职业装

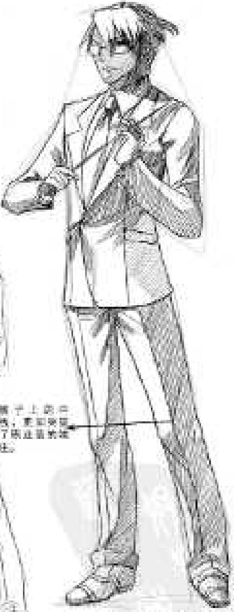
男式职业装



❶ 大概勾勒出人物的姿势以及人物与刀的关系和动态。

❷ 仔细刻画出人物的头部、五官和衣褶。

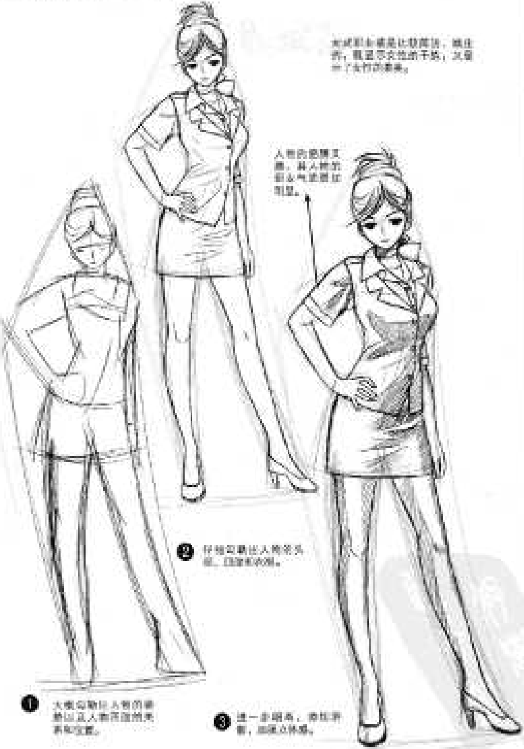




裤子上的小褶，要注意画了阴影的画法。

❸ 进一步刻画，添加阴影，加强立体感。

女式职业装



女式职业装是比较简洁、俏丽的，既显示女性的干练，又显示了女性的柔美。

人物的服装紧身，[illegible]。

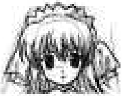
❷ 仔细勾勒出人物的头部、四肢和衣服。

❶ 大概勾勒出人物的姿势以及人物四肢的关系和位置。

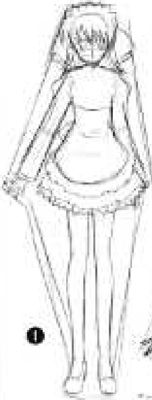
❸ 进一步刻画，添加阴影，加强立体感。

特殊服饰

女仆服饰

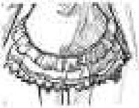


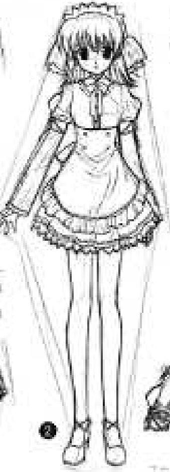
女仆装，发上的头饰是必要的装饰。



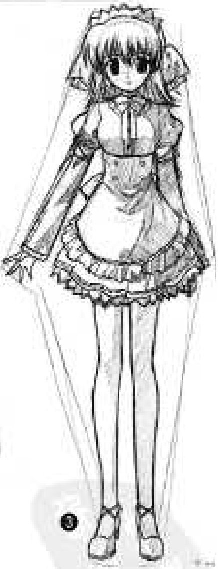
❶

女仆装的裙摆分上层荷叶和下面的层层荷叶边。而裙下摆都有花边，注意花边的褶皱画法。

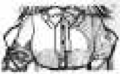




❷

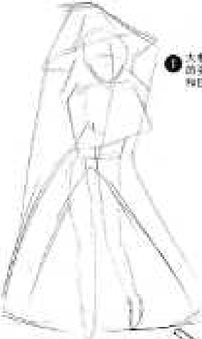


❸

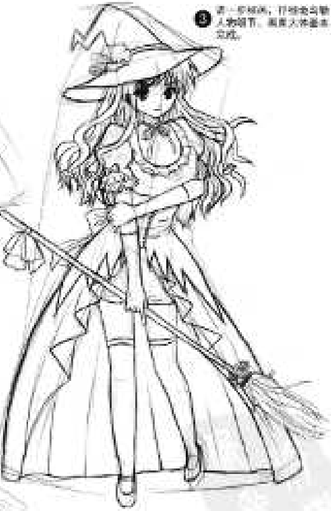


女仆装的领服饰，颇具特色。各个女仆装至领处都体现了女仆装的特点。

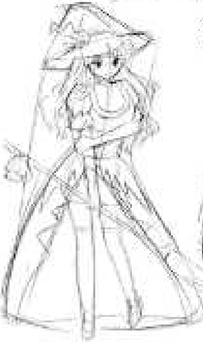
女巫服饰



❶ 大概勾勒出人物运动的姿势、四肢的关系和位置。

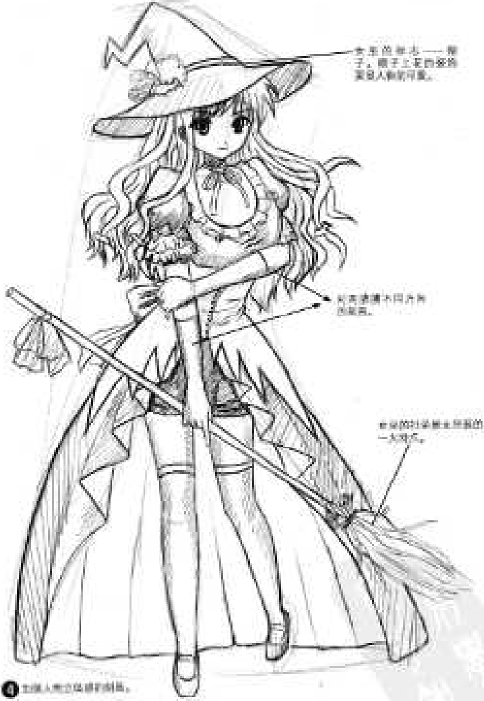


❸ 进一步刻画，仔细地勾勒人物细节，画出人物基本轮廓。



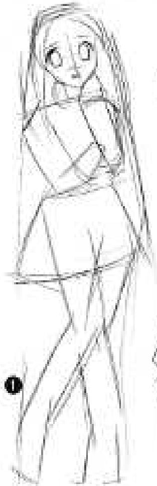
❷ 进一步刻画，勾勒出人物的头部、四肢和衣服的具体位置。

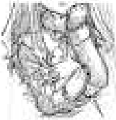
这服装加了上下对比的色调，袖子稍微卷长，帽檐垂坠对比腰带的叶形，显示出了人物的可爱。


女巫的标志——帽子，帽子上面的装饰[illegible]
[illegible]
女巫的扫帚[illegible]一大特点。

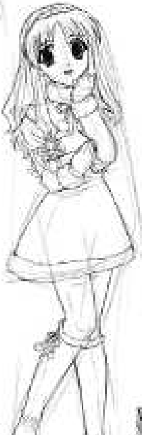
④ [illegible]

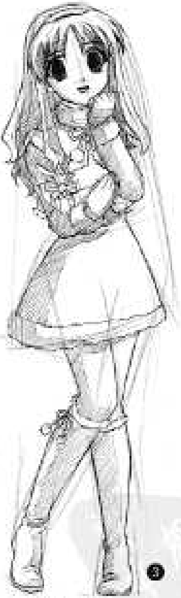
圣诞服饰



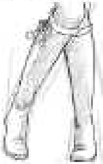


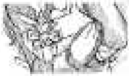
毛茸茸的帽子、围巾、袜子，这些都是圣诞节的应景服饰。





圣诞袜子装饰在袜沿上的蝴蝶结，更显人物的可爱。





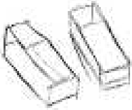
手里拿的圣诞礼物，加重了圣诞的气氛。

第二章 人物配饰道具

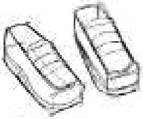
在创作动漫人物形象时，人物的着装配饰是很重要的，它对人物形象的塑造起着举足轻重的作用。

着装饰物

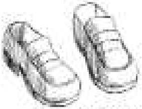
鞋子



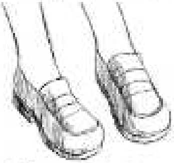
❶ 先勾勒出鞋子的大致形状。



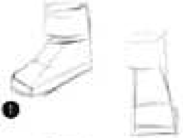
❷ 刻画细节。



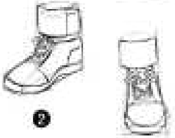
❸ 画上阴影增加立体感。



❹ 接着刻画腿部和鞋的关系。

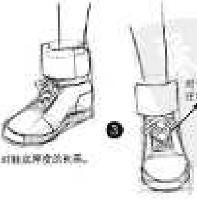


❶



❷

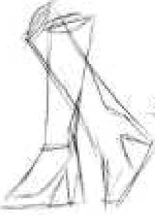
在绘制鞋子时注意鞋子的角度，不要画得很死板。



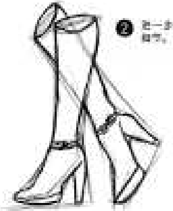
❸

对鞋底厚度的刻画。

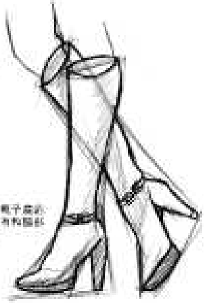
对于有鞋带的鞋，注意鞋带的刻画。



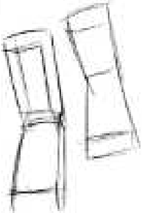
❶ 首先大致绘出靴子的高度和轮廓的走向。



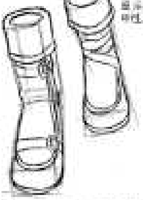
❷ 进一步刻画靴子的细节。



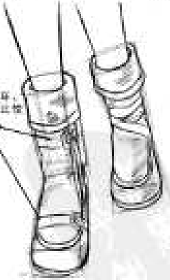
❸ 注意刻画靴子底的厚度，并为鞋跟添加阴影。



❶ 首先大致画出靴子的立体形状。

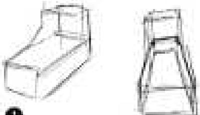


❷ 细画靴子，注意正面和底的厚度。

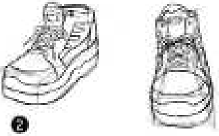


靴子上的折皱，显示出靴子立体特性。

❸ 添加靴子的阴影，增加立体感。



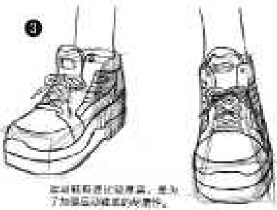
❶



❷

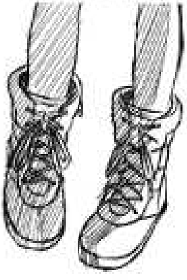
鞋子的构件多半是由多个长方体构成的，先用长方体勾勒出所要刻画的鞋子的外形。

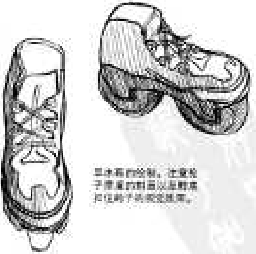
❸



运动鞋鞋底比较厚重，是为了加强运动鞋底的耐磨性。

穿上鞋子的绘制，注意每个鞋子的协调，这体现了富于运动感、潮流张扬、充满活力。

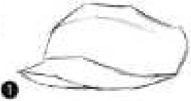




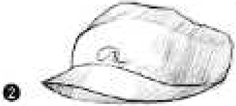
立体鞋的绘制，注意鞋子厚重的前面以及鞋底对鞋子的视觉效果。

帽子

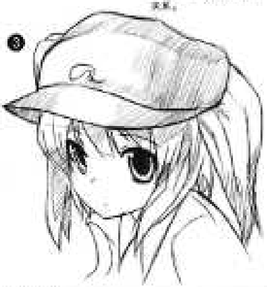
这帽子分为两部分，帽身和帽檐。



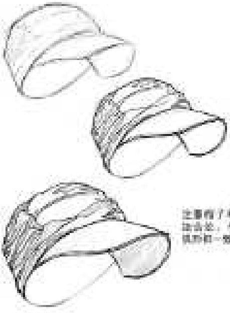
勾勒帽子的大体结构。



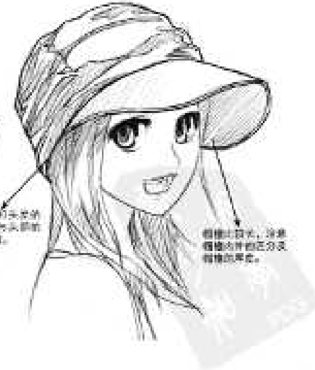
绘出帽子，画上扣子效
果及立体感。



表现帽子和头部的搭配
关系。

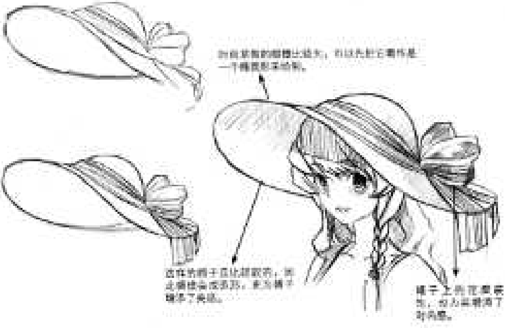


这帽子是用布料做的，并且有
褶皱变化，这一步利用线条表现
出它的柔软感。



注意帽子和头发的
结合处，与头部的
弧形相一致。

帽檐比较长，注意
帽檐的开合和透视及
帽檐的厚度。

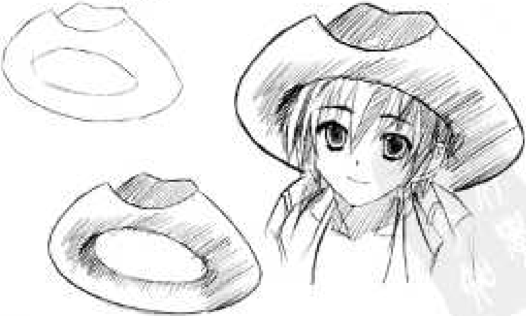


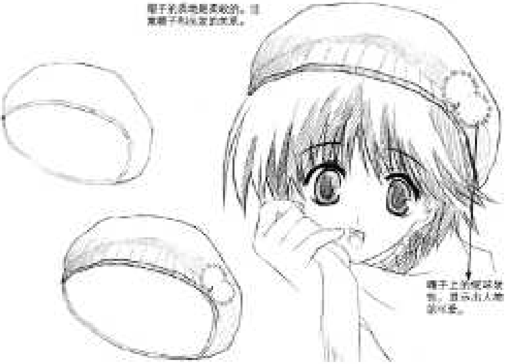
外边紧随的帽檐比较大，可以先把它看作是一个椭圆形来绘制。

这样的帽子比较常见，因此描绘会比较简单，更为帽子增添了美感。

帽子上的丝带装饰，也为帽子增添了时尚感。

这顶帽子是从侧面的角度来描绘的，这类帽子画起来比较难，注意帽子的弧度与人物额头的一致性。

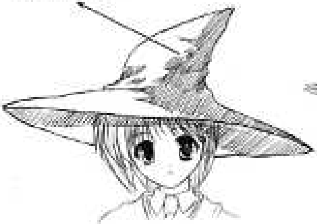


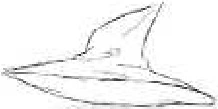


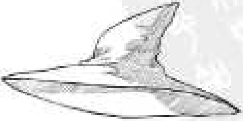
帽子长而也是柔软的，注意帽子和头发的关系。

帽子上的绒球装饰，显示出人物的可爱。

为了帽顶更尖、偏平、帽檐下垂，这里出现褶皱。

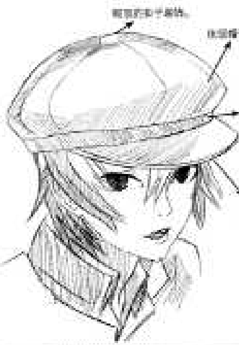


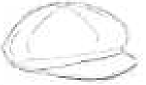


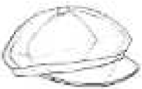


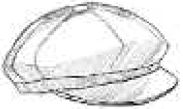
女巫帽子的特点，帽顶偏尖，帽檐很大。

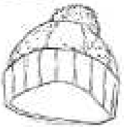
这顶帽子帽身偏大，帽檐偏小。

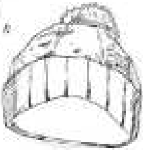

帽顶的扣子装饰。
体现帽子的立体感。
帽身和帽檐的连接处，与头部轮廓保持一致。
线条体现帽檐的厚度。

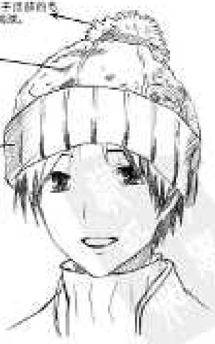


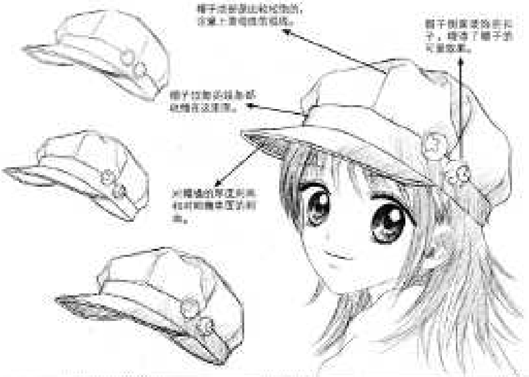


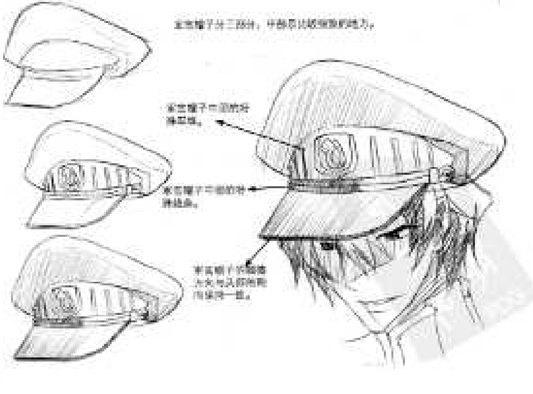




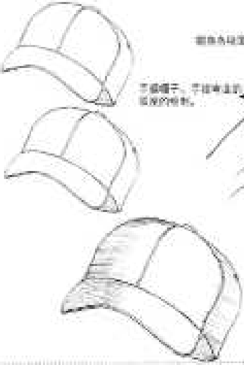


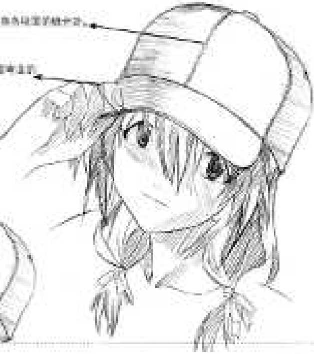

毛线帽子顶部的毛绒球的画法。
毛线帽子的顶部为凸凹不平的表现。
毛线帽檐的弧度与头部轮廓的一致性。

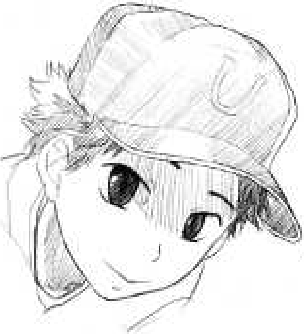

帽子顶部要比较饱满的，
注意上面的褶皱线条。
帽子侧面要饰有扣
子，增添了帽子的
可爱效果。
帽子的帽檐与帽身相
接处的褶皱要注意。
对帽檐的厚度要有所表
现，转折处表现出其厚
度。

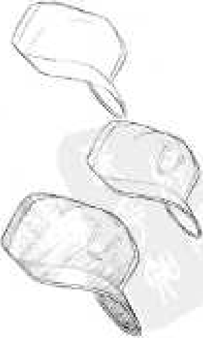

军官帽子分三部分，中部显示出较强烈的张力。
军官帽子中部的装
饰图案。
军官帽子中部的装
饰线条。
军官帽子的帽檐
大多与头部角度
保持一致。

鸭舌帽的立体感比较强，帽身由块面组合成形。

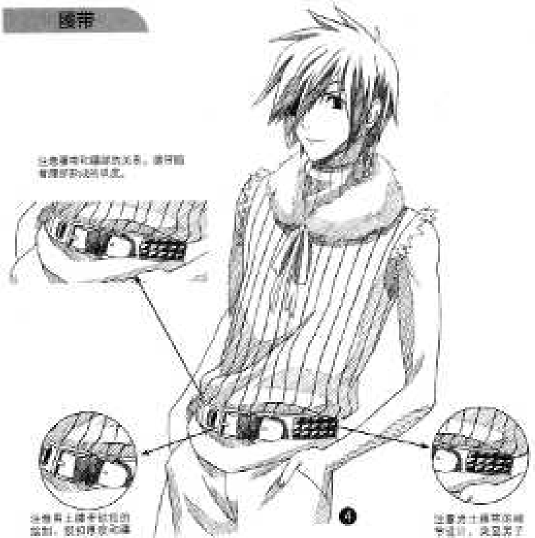








腰带

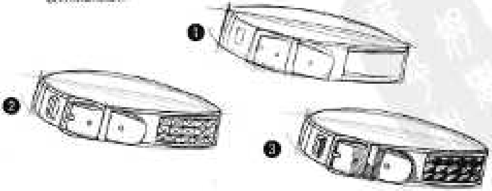


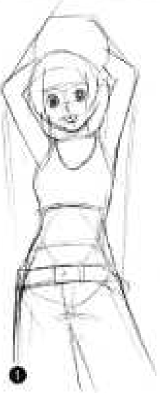
注意腰带和腰部的关系。腰带随着腰部形状而弯曲。

注意腰带上腰带扣孔的绘制，扣孔用较深的颜色来表现出的厚度。

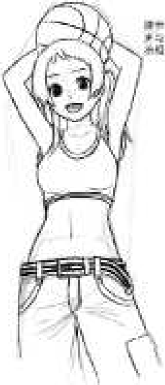
注意腰带上图案的细节描绘，表现出了它的精致感。

腰带的绘制过程



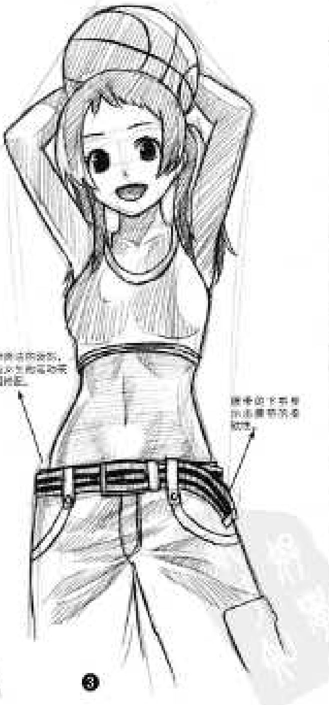


❶



❷

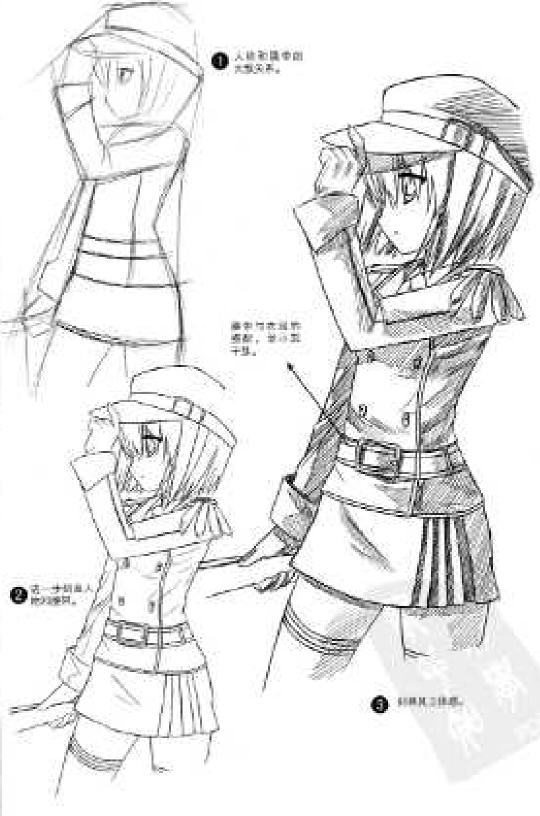
[illegible]，比较柔和，适合女性。



❸

[illegible]

腰带的下部要表现出腰带的柔软性。

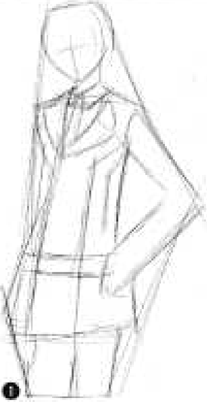


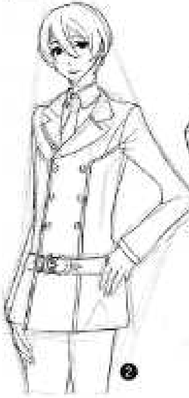
❶ 人物和帽子的大致关系。

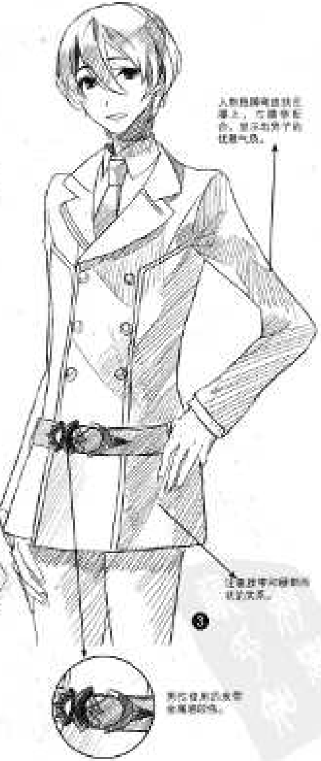
帽子与衣服的搭配，要小心干扰。

❷ 进一步刻画人物的细节。

❸ 刻画其他细节。







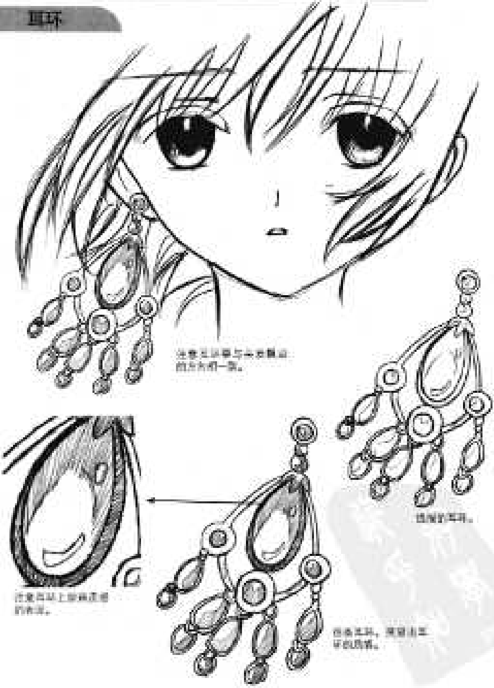
人物[illegible]

[illegible]

[illegible]

佩戴饰品

耳环

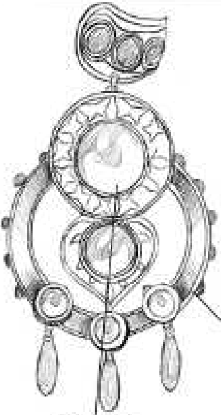


注意耳环要与头发飘动的方向相一致。

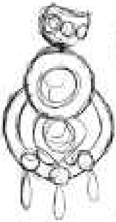
摆动的耳环。

注意耳环上宝石质感的表现。

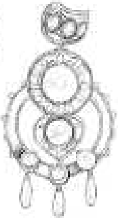
佩戴耳环，需要注意耳环的质感。

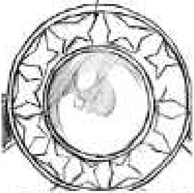


注意耳环上面的质感，比例与结构，突显其华丽的特色。

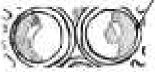


此耳环上面以圆形构成，它们的组合可以构成很复杂的图案和结构。

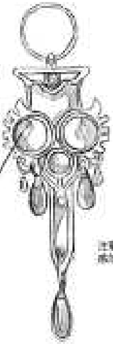




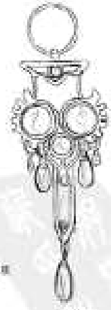
耳环上面处理了宝石，注意保持耳环的形状以及能够表现金属质感的光泽。这种设计更显出耳环的华丽。



耳环上面珠宝质感的表现。



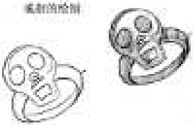
注意此处的质感的绘制。

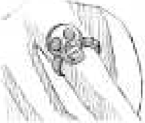


耳环绘制。

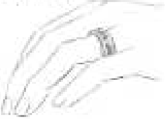
戒指、手镯

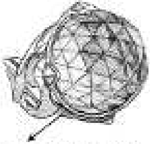
戒指的绘制



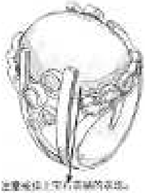


戒指与手指的松紧关系。



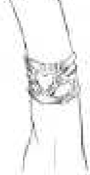


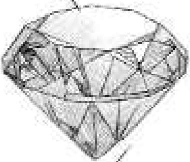
注意钻石各个面的角度，体现钻石的质感。

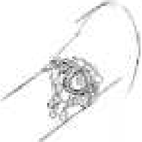


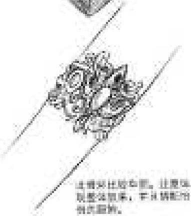
注意戒指上宝石周围的花纹。

注意过宽的手镯金属质感的绘制。

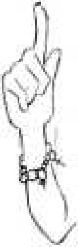


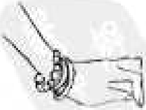




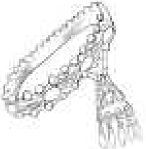


注意戒指的花纹，注意表现金属质感，手法精细而有韵律[illegible]。

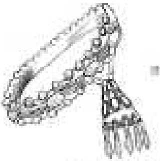




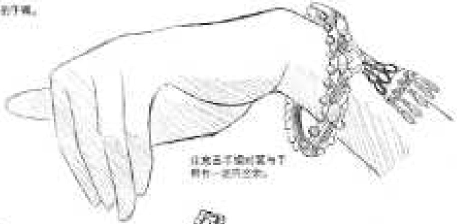
手镯与手臂的松紧关系。



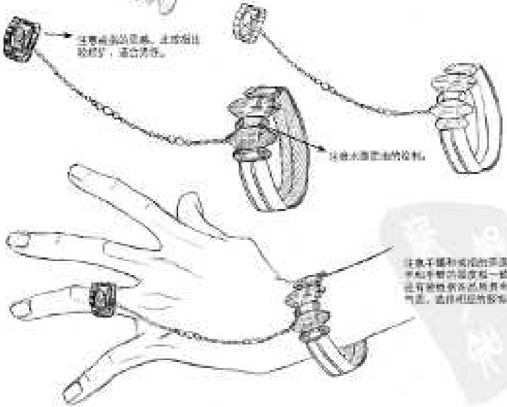
[illegible]手镯。



注意手镯上珠子的质感。



注意珠子链时要与下部有一定的空隙。

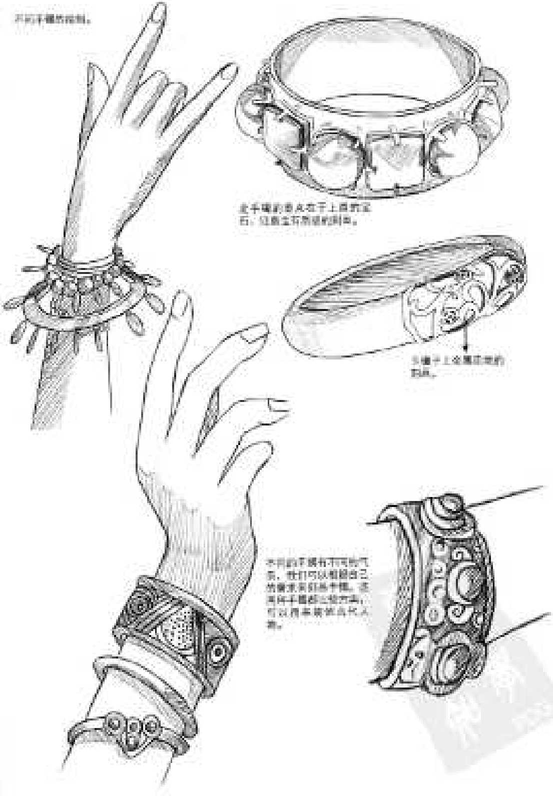


注意戒指的质感，此戒指比较粗犷，适合男性。

注意水晶坠饰的投影。

注意手镯和戒指的质感与手和手臂的质感相一致，还有就是要表现首饰的立体感，适当阴影的投影。

不同手镯的绘制。

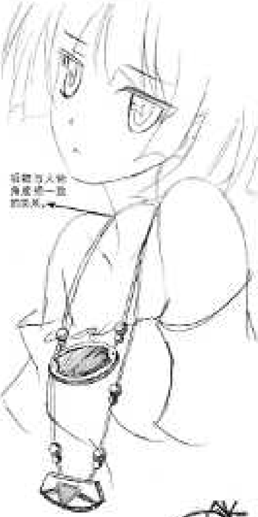


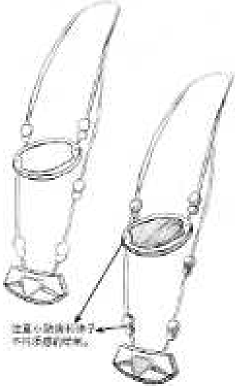
金手镯的表面嵌于上面的宝石，注意宝石形状的刻画。

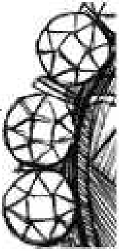
手镯子上金属花纹的刻画。

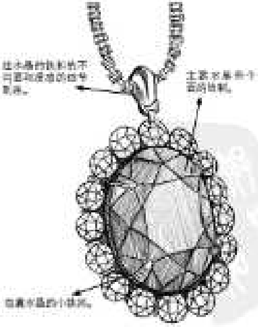
不同的手镯有不同的气质，我们可以根据自己的需要来刻画手镯。还需将手镯的三维方向，可以用来塑造出个人物。

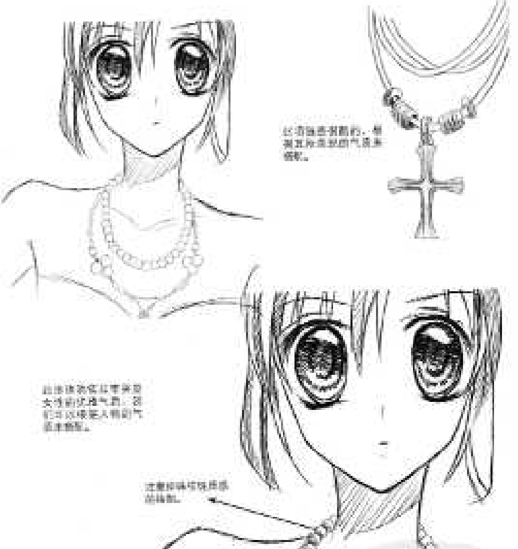
项链


项链与人物角度统一致的效果。


注意小吊坠和绳子不同质感的体现。


带有立体水晶质感的体现。


这水晶的折射面不同面和质感的立体表现。
主要水晶和小面的体现。
注意水晶的小体现。



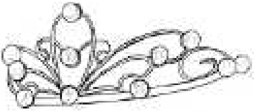
以项链来搭配的，整体表现出男性的气质来搭配。

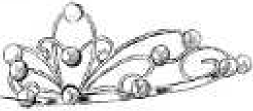
此项链的搭配可突显出女性的优雅气质，项链可以体现人物的气质来搭配。

注意珠链与脖颈接触的绘制。

项链和脖子要完美贴合。

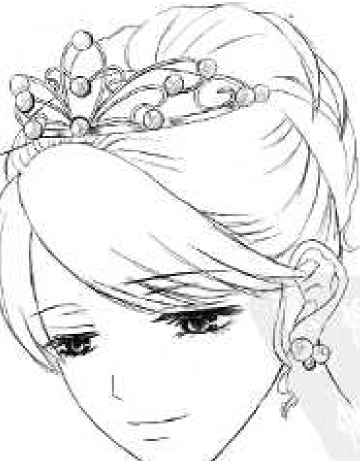
头饰





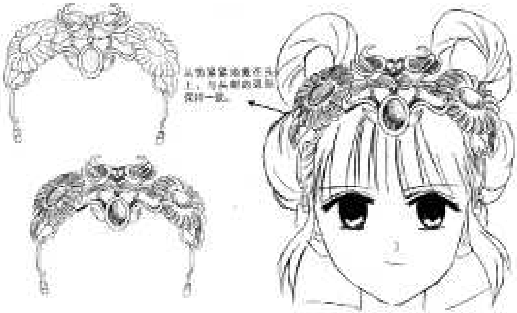
注意连接处！花饰的质感和连接的体积感要表现到位的。

蓝饰形状的发饰，适合气质高贵的女孩子。



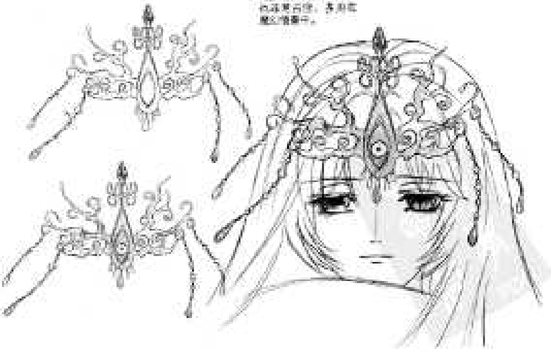
注意发饰在头部的位置。

古代人物头饰装饰图



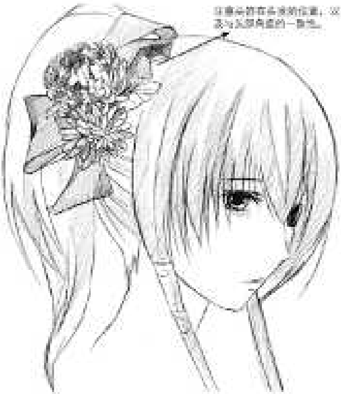
头饰要紧紧地戴在头上，与头部的发型保持一致。

魔幻类头饰

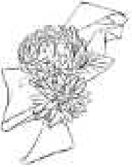


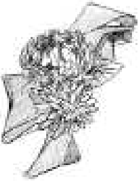
头冠造型很华丽的，也很复杂，多用在魔幻漫画中。

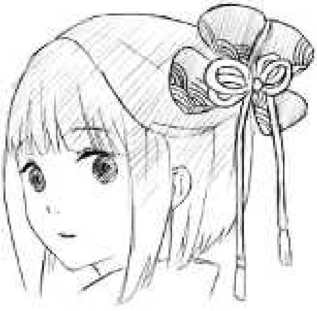
这头花是比较普遍和大众的，也显示出女性的魅力。

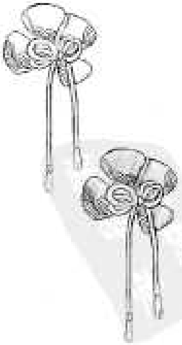


注意头饰在头发的位置，以及与头部角度的一致性。



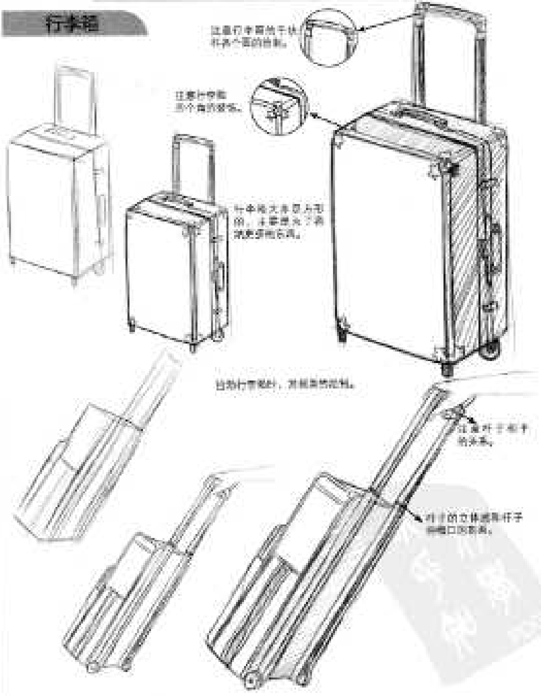






其他饰物

行李箱



注意行李箱拉手伸长两个面的结构。

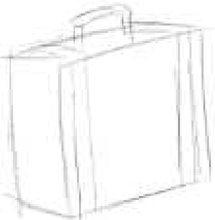
注意行李箱四个角的结构。

行李箱大多是方形的，主要是为了搬运更加方便。

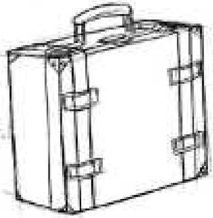
拉出行李箱时，其形态有所变化。

注意杆子和手的关系。

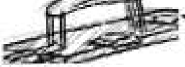
杆子的立体感是靠杆子与箱口的交界。



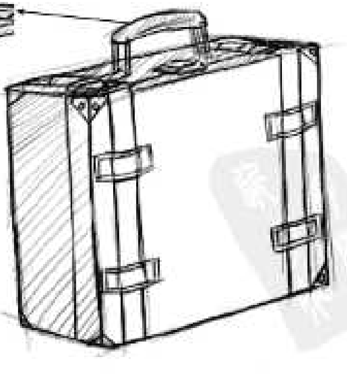
❶ 行李箱多半是由各种长方体构成的，先大致画出一个长方体。



❷ 进一步绘制箱子上的正面，画出的细节。



注意把手立体感的绘制。

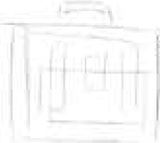


❸ 加上适当的调子。

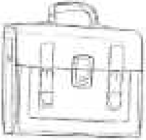
学生包

学生包大体上是不会变的，只是细节会有些不一样，注意此学生包的设计。

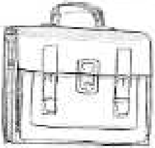
手提的学生包



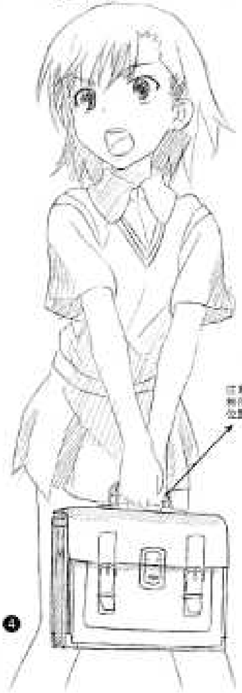
❶ 大致绘出一个长方体的轮廓和加上一些主要的结构。



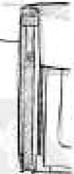
❷ 细致地刻画加上外形细节设计。



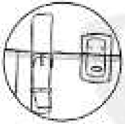
❸ 加强包的立体感。



注意包与人物的比例和位置关系。



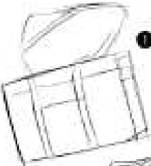
学生包侧面厚度的刻画。



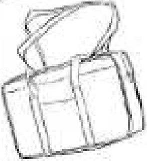
学生包上面的扣带不容忽视。

为了防止学生包磨损的包边的处理方法。

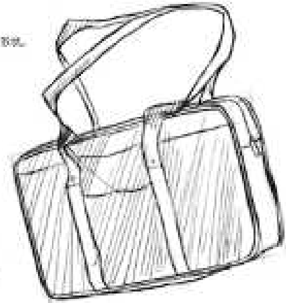
倾斜的学生包



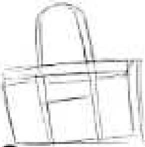
❶ 大致画出学生包的形状。



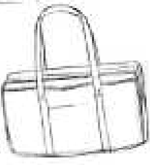
❷ 用实线勾勒出学生包的轮廓。



❸ 进一步细化，加深学生包的阴影效果。

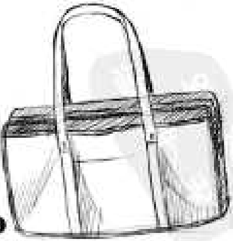


❶



❷

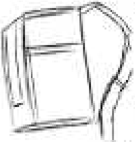
注意学生包是比较柔软、有弹性的，大多以布料为主。



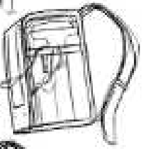
❸

背包

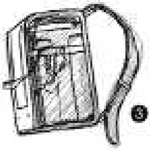
背包的绘制过程



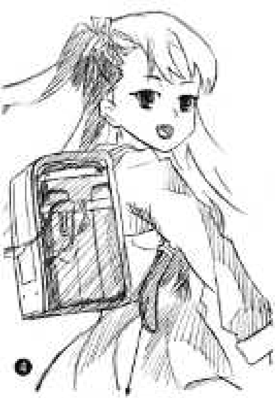
❶



❷



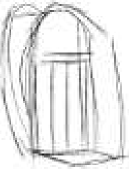
❸



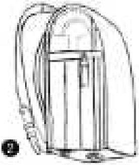
❹

注意背包和人物位置的关系。

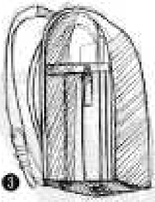
背包的绘制过程



❶

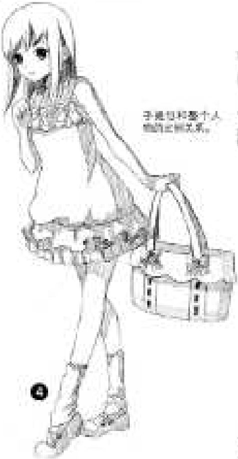


❷



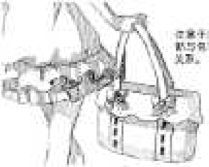
❸

时尚包



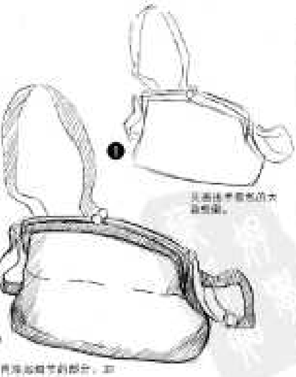
❹

手提包和整个人物的比例关系。

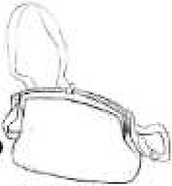


在画手提包时，手臂与包带呈垂直的关系。

手提包的绘制过程



❶ 先画出手提包的大致轮廓。



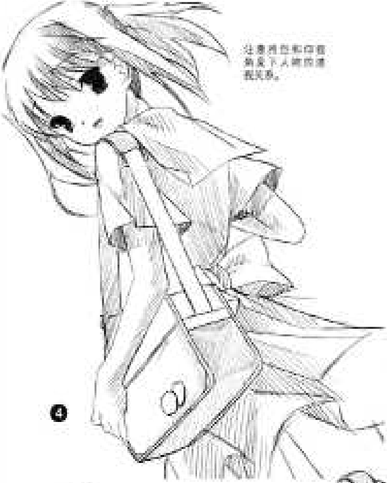
❷ 仔细勾勒出手提包的轮廓。

❸ 再添加细节的部分，加强其立体感。

挎包

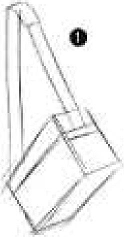
挎包的绘制过程

先绘制出挎包的草图时，我们可以将其看作是一个长方体。

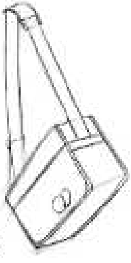


注意挎包和衣褶掩盖下人物的透视关系。

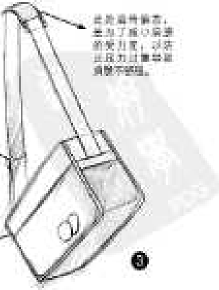
❹



❶



❷

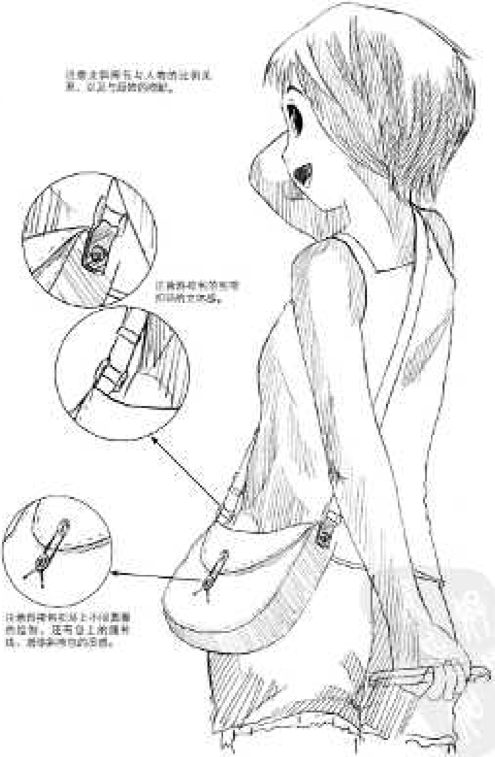


❸

此处因带受压，表现了挎包带来的受力度，注意比例力过重导致肩膀不舒服。

注意带的背扣可以调节背带的长短。

注意挎包边缘厚度的刻画。

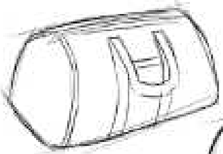


注意皮制挎包与人物的比例关系，以及勾线的细腻。

注意挎包带与扣带扣环的交接处。

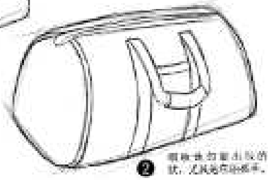
注意挎包钮扣上小纽扣圈的绘制，皮包边上的缝针线，周围细节的刻画。

旅行包

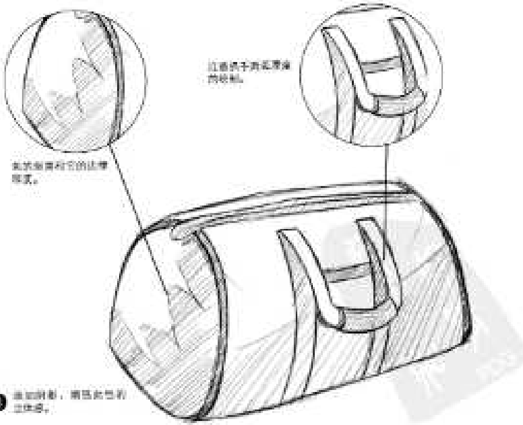


在绘制好包的草稿后，我们可以对其进行刻画。

❶ 先画出手提包的大致轮廓。



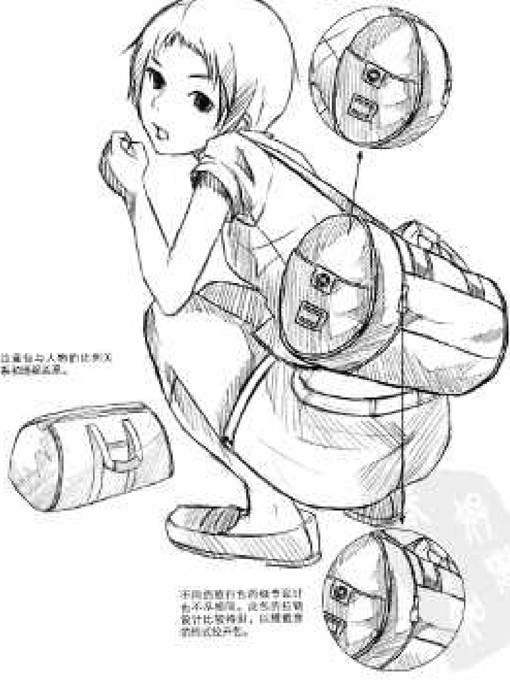
❷ 细致地刻画出包的形状，尤其是包的把手。



注意把手的弧度弯曲的变化。

注意包面褶皱处的阴影表现。

❸ 添加阴影，增强包包的立体感。



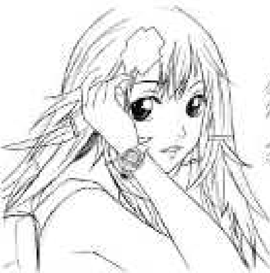
我们在创作此种旅行包的时候可以随机应变。大体以圆柱体为主，包上细节部位可以依据需要进行新颖的设计。

注意包侧面的细节，在包侧面是用一个小兜子，加强旅行包的实用性。

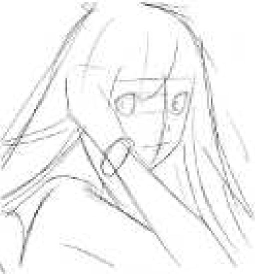
这是包与人物的比例关系和佩戴效果。

不同的旅行包的细节设计也不尽相同，这包的包侧设计比较简单，以最简单的形式处理。

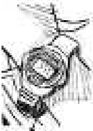
手表



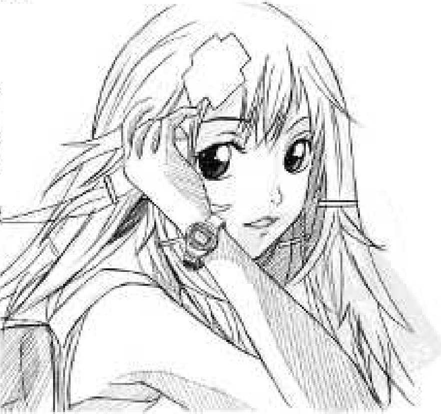
❶ 概括地勾画出人物的具体形态。



❷ 大致勾出人物戴手表的姿势。

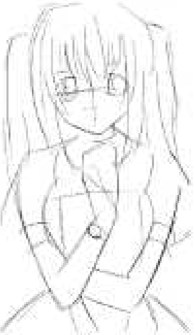


手腕与表带之间会有一定的空间。

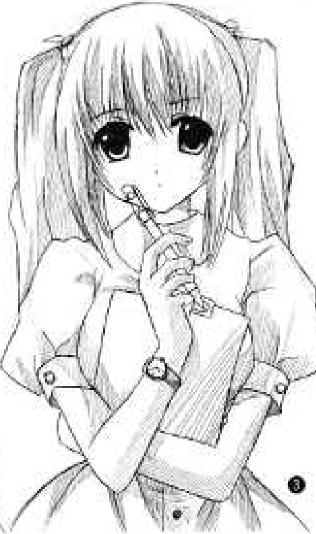


❸ 进一步细化，完善手表部分光感。

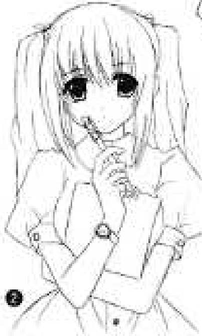
不同位置手表的绘制



❶

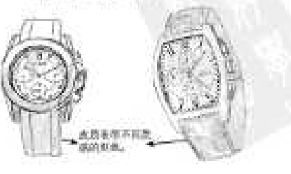


❸

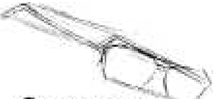


❷

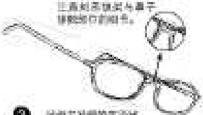
不同的手表给人物带来的气质是不同的。皮手表会使带者有一种老成的气质，再加上端庄的手势配合，学者气质更加浓重。


皮质表带不同类型的表带。

眼镜

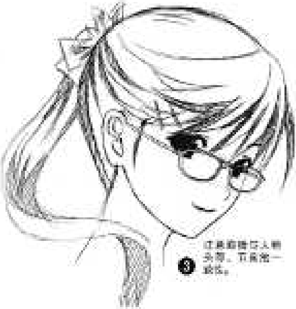


❶ 眼镜草图，绘制出眼镜的大体形状。



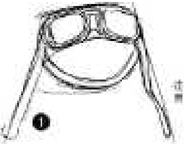
注意刻画镜框与鼻子接触部分的细节。

❷ 仔细刻画眼镜的形状。



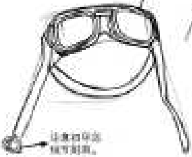
❸ 注意眼镜在人物头部，下面加一些阴影。

防风镜的绘制过程

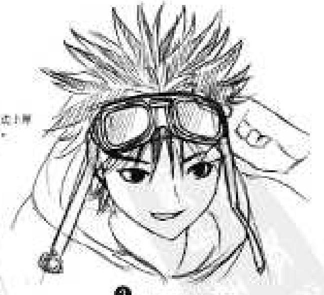


❶

注意镜片边框上的细节刻画。



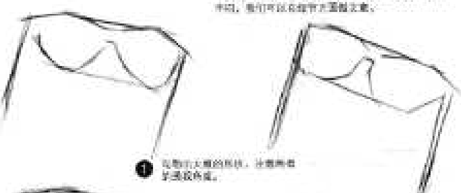
❷ 注意扣环的细节刻画。



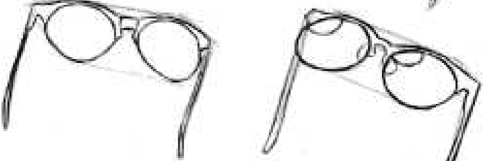
❸ 注意眼镜与头部贴合的一致性。

太阳镜的绘制过程

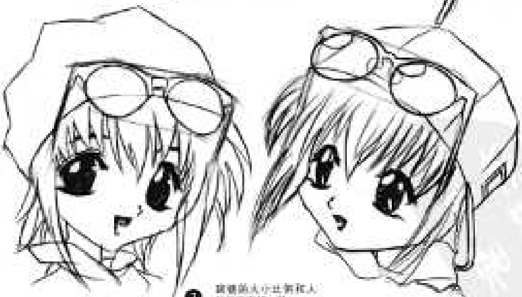
不同的太阳镜构造基本相同，只是在细节方面有所不同，我们可以在细节方面做文章。



❶ 先勾出大概的形状，注意两者的透视关系。

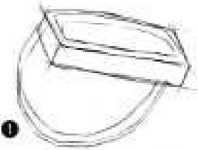


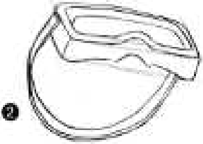
❷ 细致勾出眼镜的轮廓。

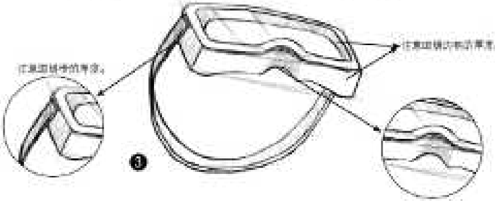


❸ 眼镜的大小比例和人物的五官保持一致。

游泳镜的绘制过程



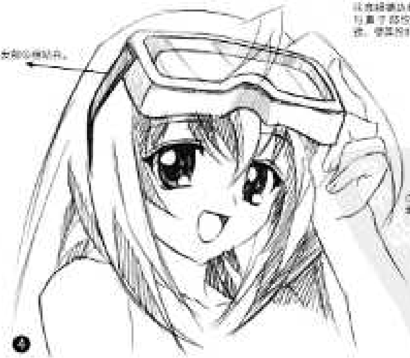




注意眼镜边框的厚度。

注意眼镜带的厚度。

从侧面看镜边框下面有个弧度，
与鼻子部位的弧度保持一
致，便能放到鼻子上。

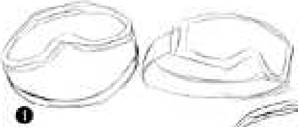


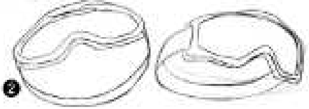
头发部分被遮住。

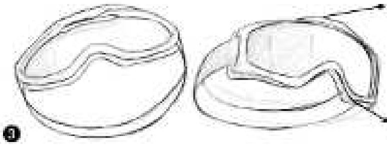
注意眼镜与手的
遮挡关系。

滑雪镜的绘制过程

在绘制滑雪镜和防风镜时，一要体现眼镜的结构设计和比例的镜面结构，二要有一定的厚度护住眼睛，方便于以水来和沙尘。

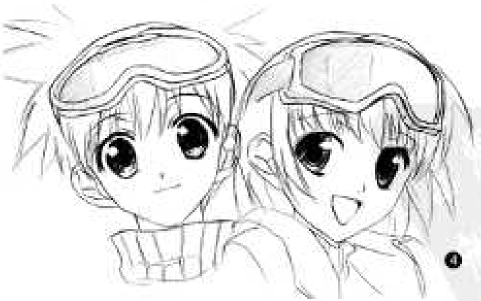






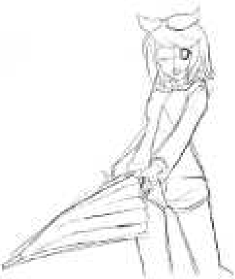
左镜框的透镜采用一层。

比镜框比之前的实际形状精确些。

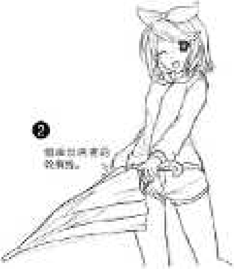


伞

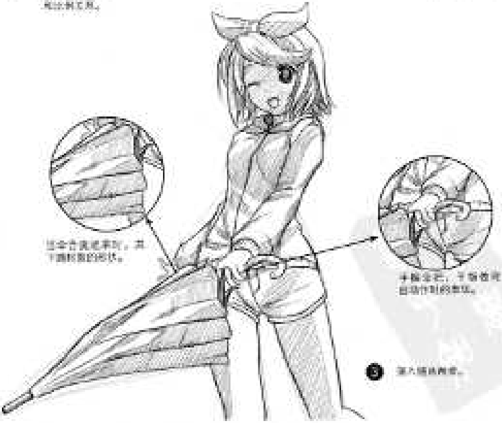
合拢状态下伞的绘制过程



❶ 先勾出人物和伞的大概位置和比例关系。



❷ 细画出伞布的褶皱。



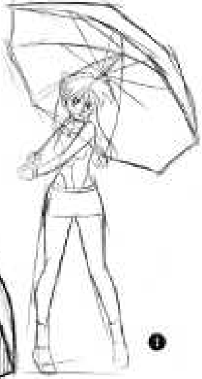
注意合拢成束时，其下端褶皱的形状。

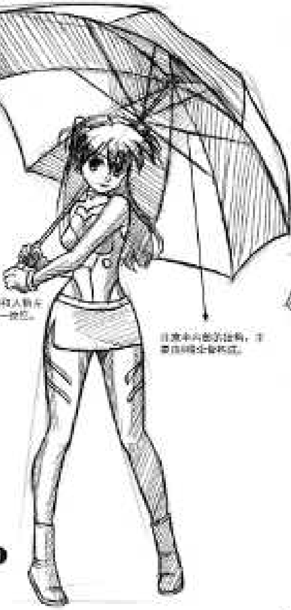
手握伞时，手指要呈自然弯曲的形状。

❸ 深入描绘画面。

撑开状态下伞的绘制技法

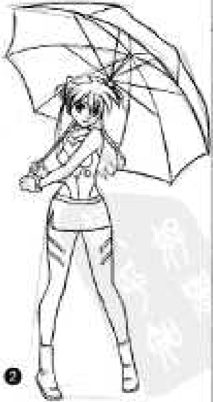
注意撑开状态下伞和人
物的比例关系。


❶

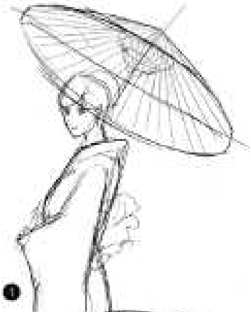

注意伞柄和人物手
腕关系的一致性。

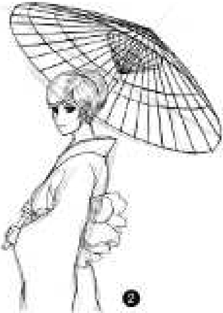
注意伞内部的结构，主
要由骨架支撑构成。

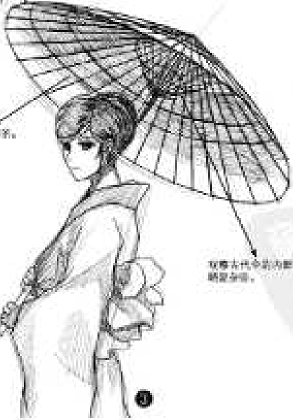
❸


❷

古代伞的绘制过程

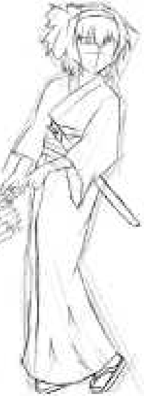

❶


❷

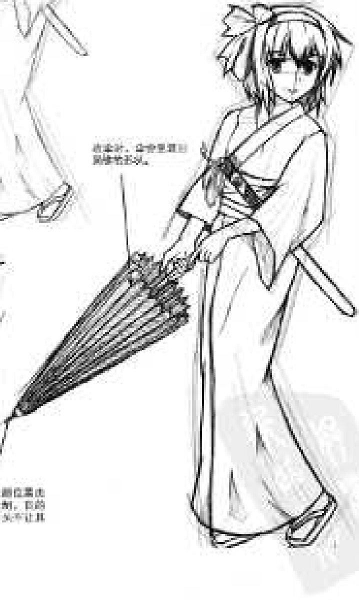

伞骨是由竹子制作成。

伞面大体中部为圆弧形，层层分明。

❸



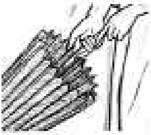
古代伞合拢状态下的绘制过程



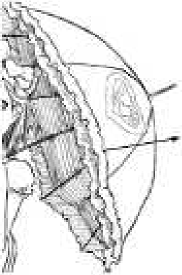
合拢时，伞的骨架要
画得细致些。

注意伞尖部位要由
大到小绘制，最后
直接在伞尖处让其
散开。

注意手握伞柄的
动作。

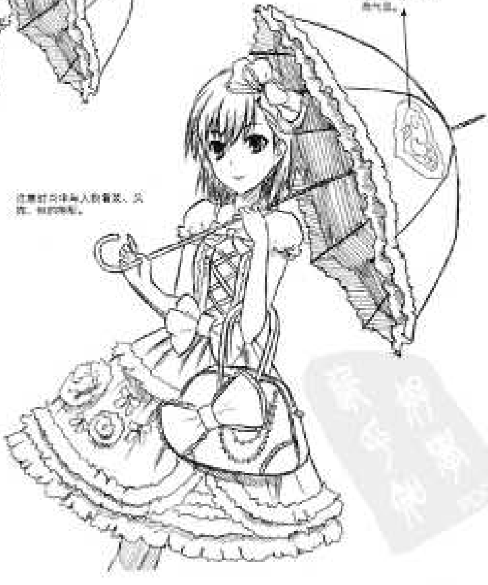


时尚伞的绘制

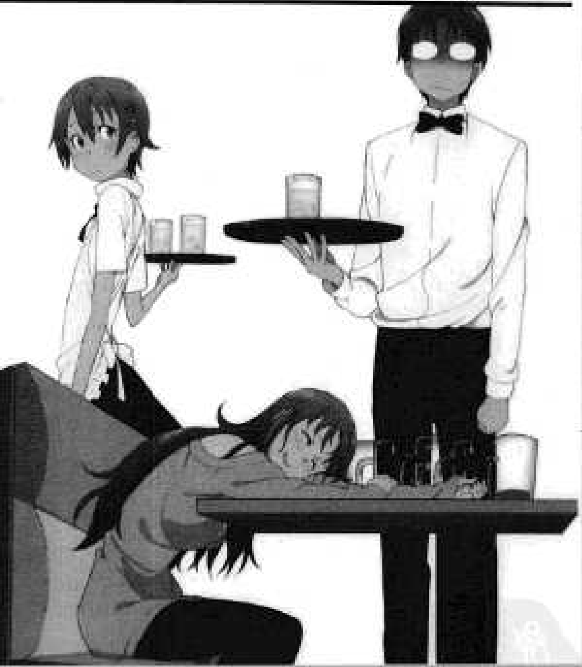


伞上的花边设计，增加了伞的时尚感。

伞上的图案设计也为伞增添了时尚气息。



注意打开伞与人物的着装、风格、色调的协调。

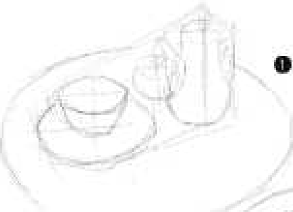


第三章　生活道具

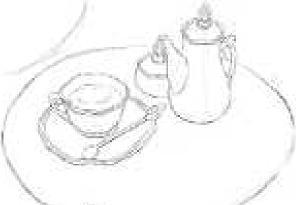
想要塑造出好的动漫形象，生活道具是不可缺少的，它使动漫人物更加贴近生活，更加充实，也为动漫增添了生活情趣。

餐具

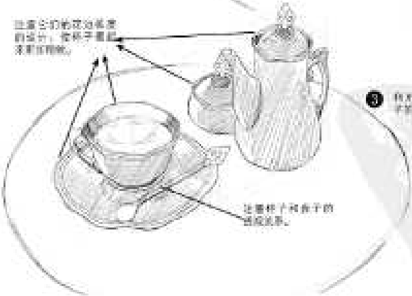
瓷杯



❶ 大致勾勒出杯子的位置和整
体杯形的透视感觉。



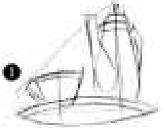
❷ 细致勾勒出杯子的大致
轮廓，注意杯子口、盘
子、水壶口的厚度。

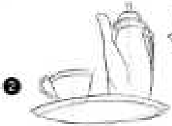


注意它们的花边纹理
的设计，使杯子看起
来更加精致。

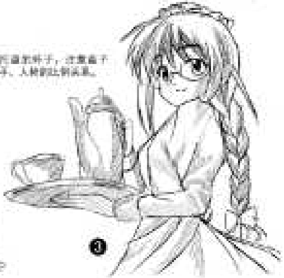
❸ 排列阴影做出杯
子的质感。

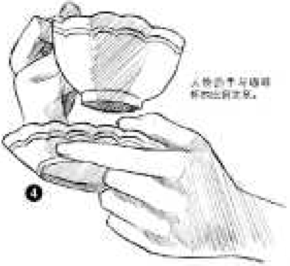
注意杯子和盘子的
透视关系。





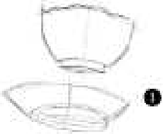
和托盘的杯子，注意壶子与手、人物的比例关系。

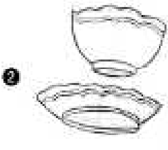




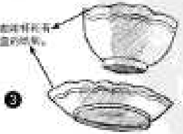
人物的手与碗碟杯的比例关系。

此杯子是带托的杯子。只是看到杯托。

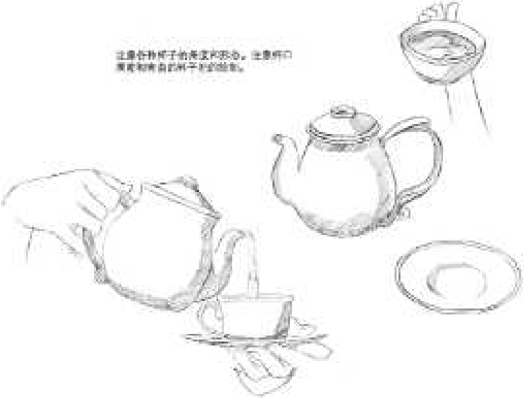




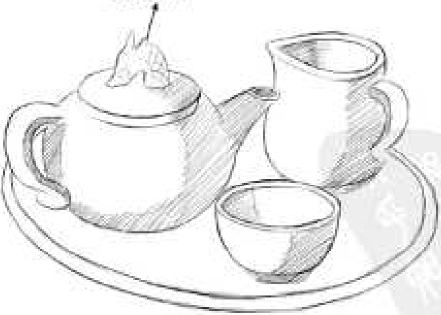
用笔法来画出杯托有花边的托盘的效果。



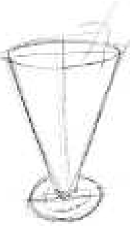
注意各种杯子的角度和形态。注意杯口厚度和有盖的杯子的区别。



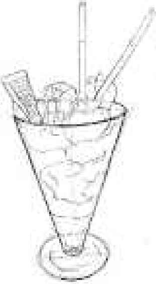
壶盖的样式很别致。



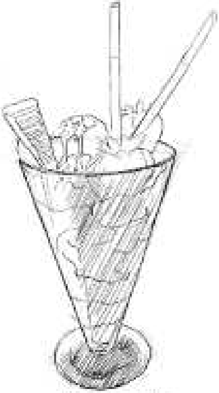
玻璃杯



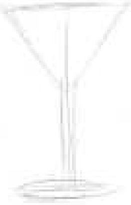
❶ 先画出杯子的十字中心线，确定杯子的高度和大致轮廓。

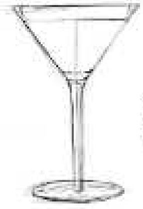


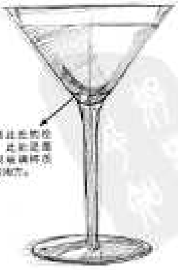
❷ 刻画出杯子的厚度，注意杯口和杯底的表现。



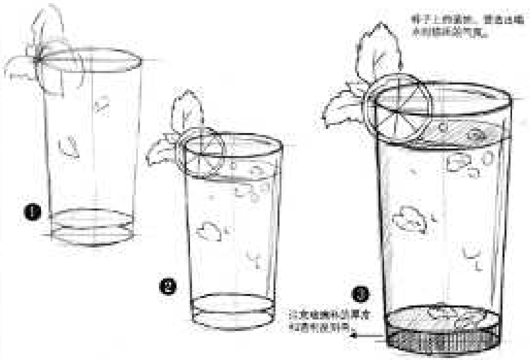
❸ 利用排线表现杯子的透明感。





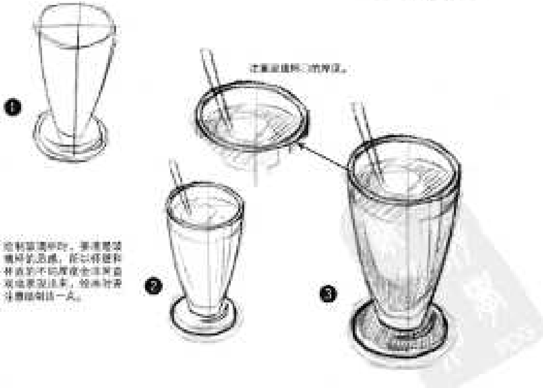


注意这里的反光，此处最能体现玻璃杯质感的地方。



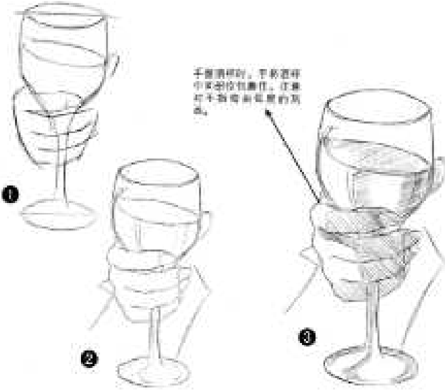
杯子上的装饰，要表达出[illegible]气氛。

注意绘画杯底的厚度和透明玻璃感。

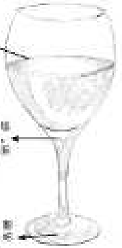


注意玻璃杯口的厚度。

绘制玻璃杯时，要表现出玻璃的质感，此外在描绘杯身时不同厚度会出现折射效果，绘画时要注意体现这一点。



手握酒杯时，手和酒杯
中间部位被遮住，注意
杯子透明的玻璃的形
态。

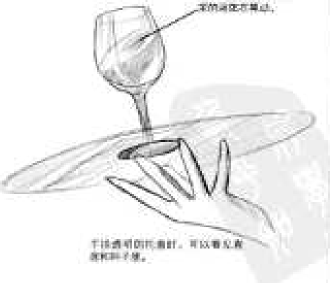


红葡萄酒在杯中
的状态。

玻璃杯柄较
厚而透明，
用铅笔涂深
些表现。

杯座的折射
和高光部分
表现厚度。

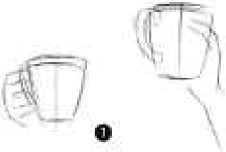
完全倒上时杯子的状况。

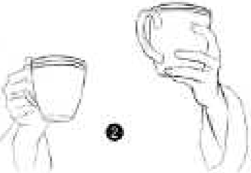


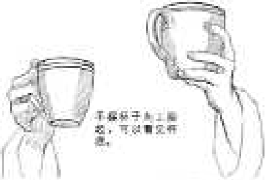
杯子内液体呈倾斜水
面，以液体表出倾斜
来表现液体的动感。

手托透明的托盘时，可以看见底
座和杯子脚。

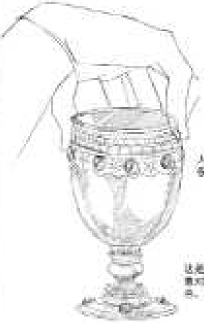
其他杯子


❶

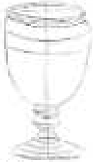

❷

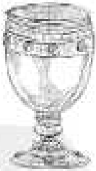

❸

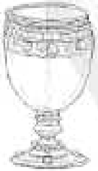
手握杯子向上倾斜，可以看见杯底。


人物拿杯子时表现出很优雅的动作。

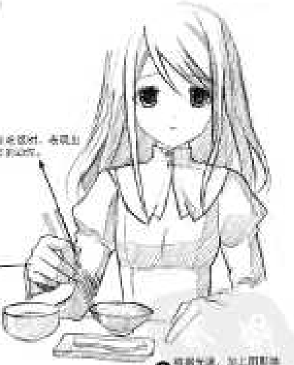
这是比较华丽的杯子，注意对不同层次纹路的刻画，以便于表现质感。



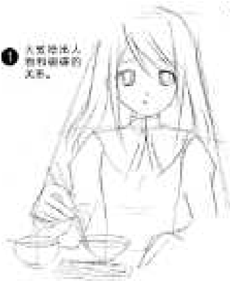




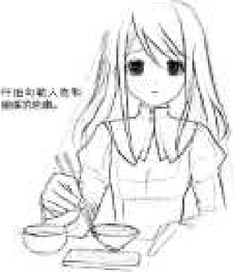
碗、盘



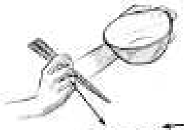
❶ 大致勾出人物与碗碟的关系。



❷ 仔细勾勒人物和碗碟的轮廓。

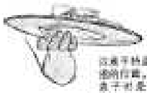


人物在吃饭时，会视线停留在碗内。



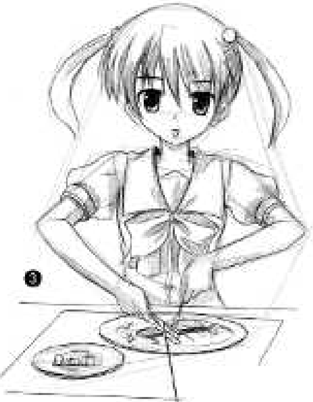
手持筷子时的角度与拿碗手的距离。

❸ 擦掉草稿，加上阴影增加人物的立体感。

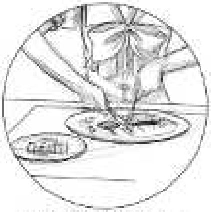


以单手持盘子时，手指的位置，由于手持盘子时是依靠手的支撑，可以靠在盘底。

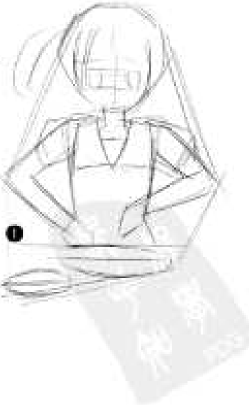
❸



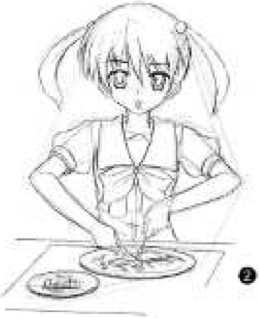
[illegible]



[illegible]

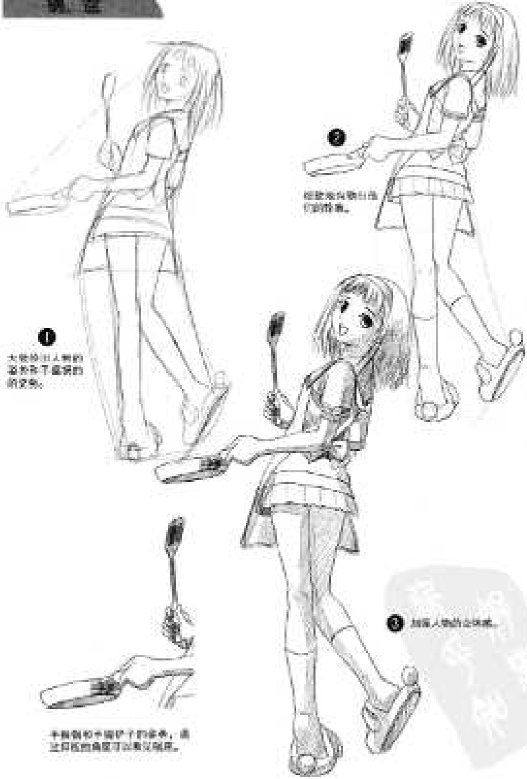


❶



❷

锅铲

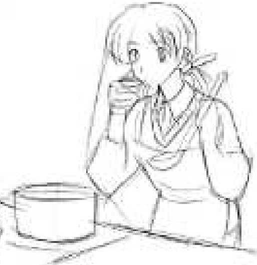


❶ 大致绘出人物的姿势及下锅铲的的姿势。

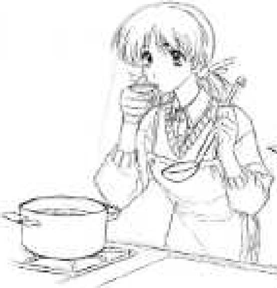
❷ 细致地勾勒出人物的轮廓。

❸ 刻画人物的立体感。

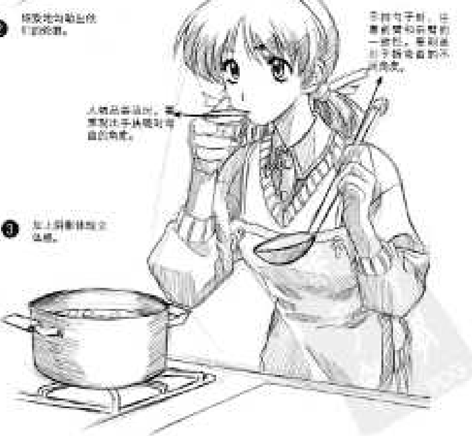
手握锅铲手握铲子的姿势，通过刻画的角度可以表现出锅铲。



❶ 大致拉出人物和锅具基
本的姿势。



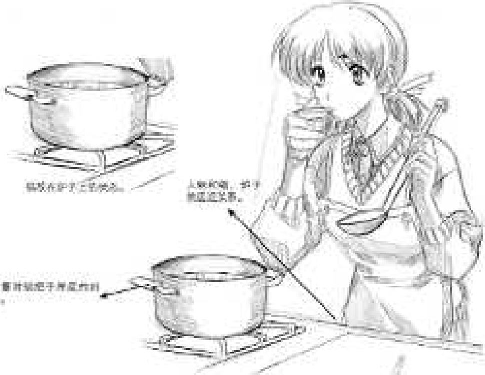
❷ 根据草稿勾勒出所
打底的线条。



手拿勺子时，注
意食指和勺柄的
一致性，要刻画
出手拿勺柄的不
同角度。

人物品尝汤汁，要
表现出手拿碗时恰
当的角度。

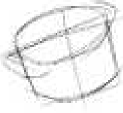
❸ 加上阴影体现立
体感。

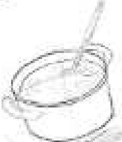


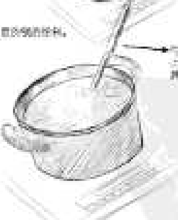
锅放在炉子上的样子。

人物和锅、炉子的远近关系。

注意对锅把手厚度的刻画。

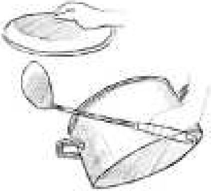




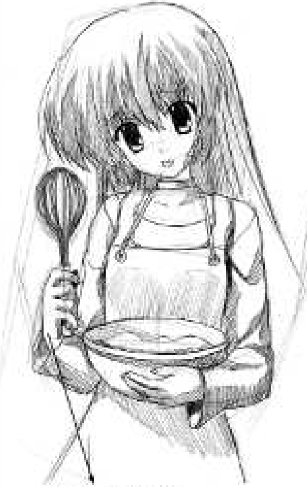


画好角度及锅的材料。

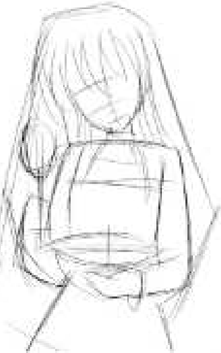
勺子把柄位置上的弯曲体现其厚度。

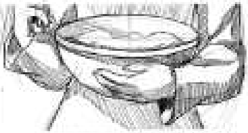


把锅再倒过来就可以看见锅底。

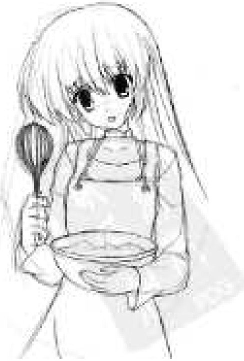


注意手持打蛋器时，四根手指握住打蛋器的金属部分的把柄处底端。

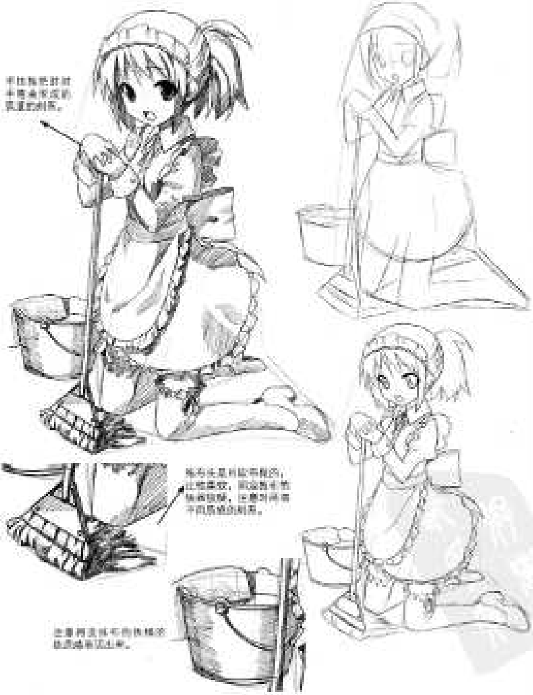




注意手托盆子时形成的弧度与盆子弧度的一致性，以及对盆边厚度的细节刻画。



清洗用品



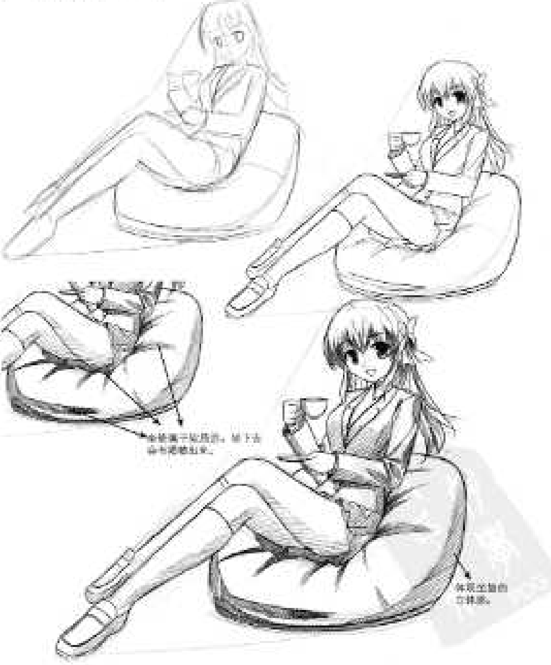
[illegible]

[illegible]

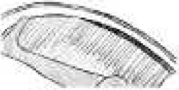
[illegible]

家具

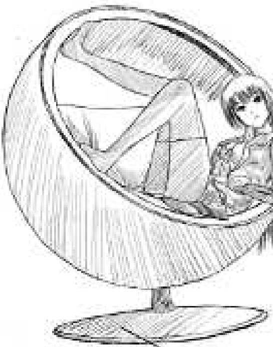
小型沙发


坐垫被下陷挤压。坐下去会有褶皱出来。
体现坐垫的立体感。

椅子



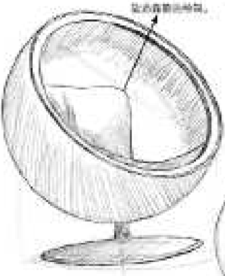
注意椅子边框厚度的处理。

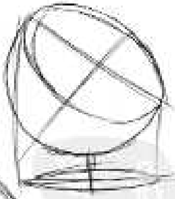


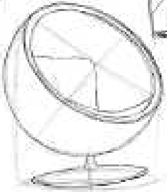
椅子的弧度和人物身体的弧度要保持一致。

底盘的厚度和刻画。

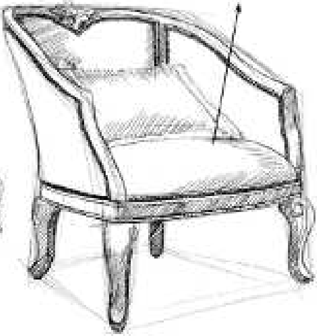
靠垫的软垫的结构。



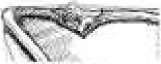




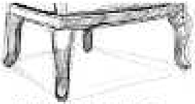
欧式椅子



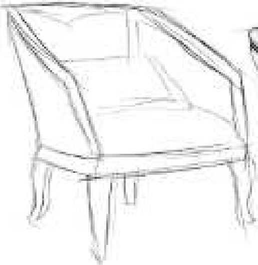
注意要将欧式椅子软垫的质感表现出来。

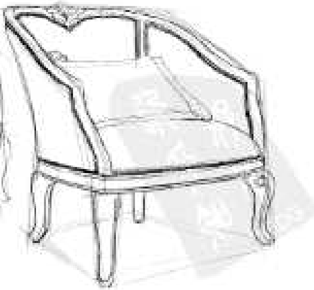


要将欧式椅子靠背中间的花纹装饰的细节绘制出来。

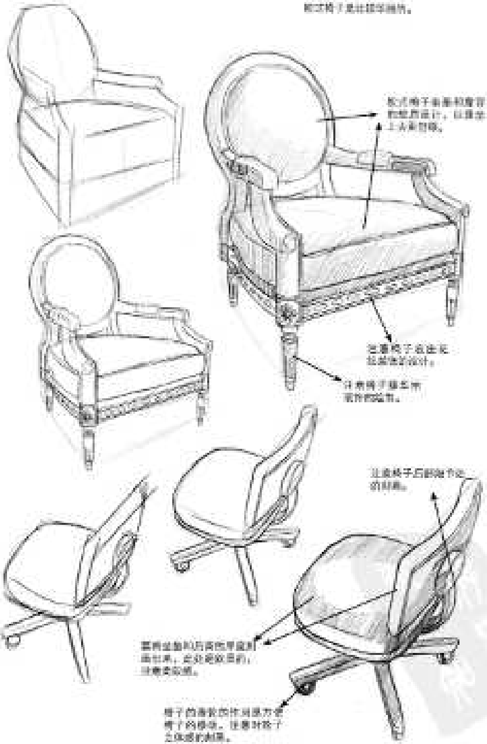


对欧式椅子腿部的设计要很注意其形态的刻画。





欧式椅子显出极华丽感。



欧式椅子坐垫和靠背的优质设计，以显示上流家庭感。

注意椅子边缘花纹装饰的设计。

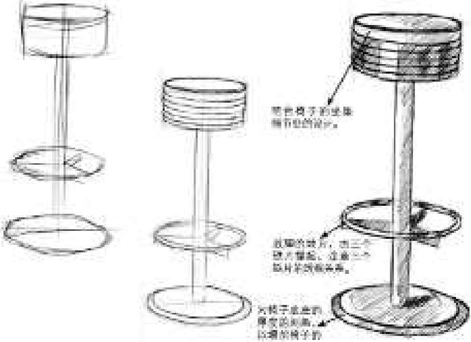
注意椅子腿部带雕花的装饰。

注意椅子后部曲线方向的刻画。

要将坐垫和后面的靠背连接起来，此处是绞合的，注意其绘制。

椅子的滑轮的作用是方便椅子的移动，注意对轮子立体感的刻画。

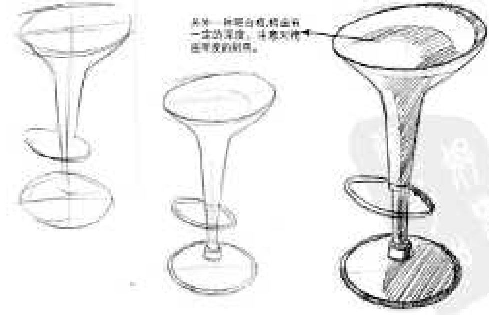
吧台椅



带有椅子的坐垫
细节处的设计。

放脚的踏板，由三个
腿力撑起，注意三个
腿与踏板的关系。

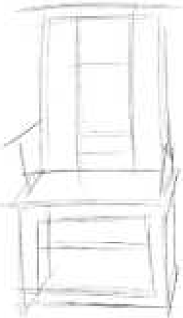
大椅子底座的
厚度的刻画，
以增加椅子的
稳定性。

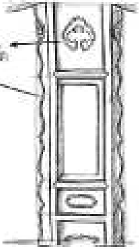


另外一种吧台椅,椅面有
一定的深度，注意对椅
面深度的刻画。

采集

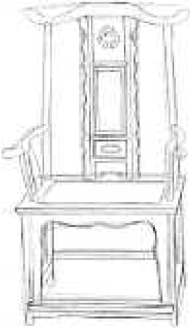
中式椅子

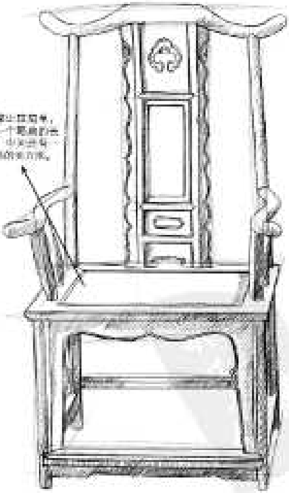




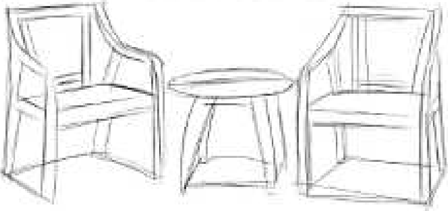
中式椅子的靠背，雕刻有中式风格的花边图案。

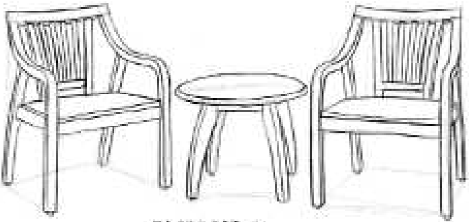
中式的椅子大都以木制的为主，比较厚重。



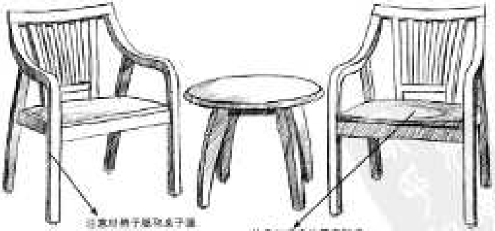


椅子座上面简单，就是一个简单的长方体，中间还有一个凹陷的长方形。





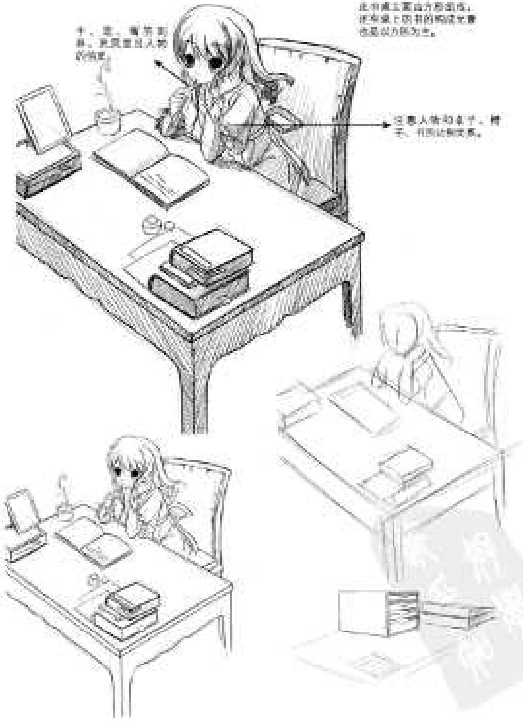
组合式的中式桌椅，比较简约。注意表现椅子的不同角度的刻画。

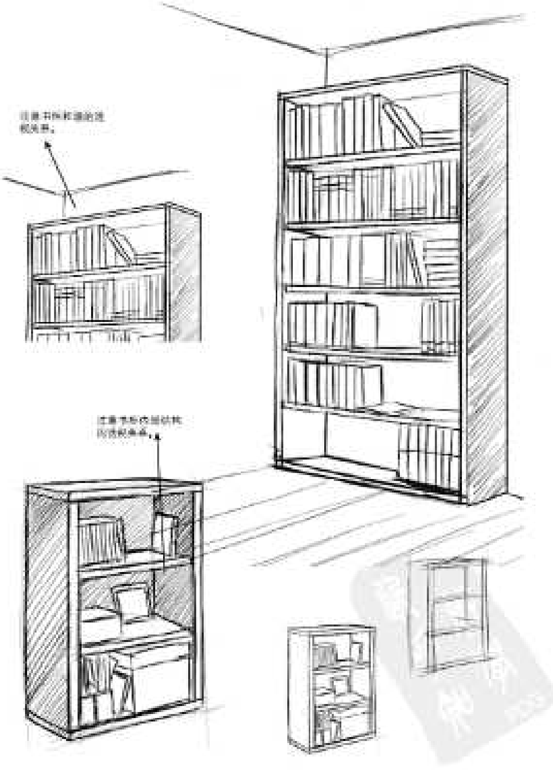


注意对椅子腿及桌子腿的厚度的刻画。

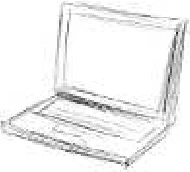
注意对椅座的厚度和桌面的厚度的刻画。

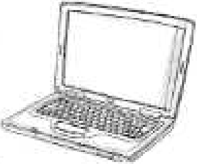
书桌、书柜

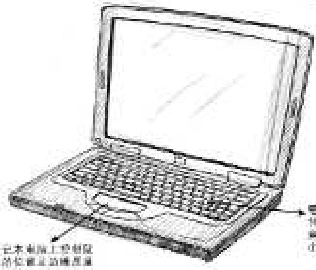

手、脸、细节刻画，表现出人物的神态。
此书桌主要由方形组成，在书桌上放置的物品也要也是以方形为主。
注意人物与桌子、椅子，注意比例关系。


注意书柜和墙的透视关系。
注意书柜内部的结构以及透视关系。

电脑

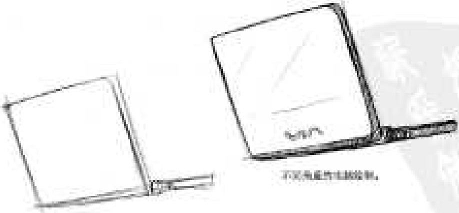




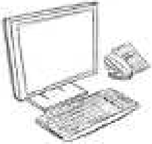


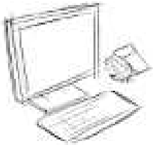
笔记本电脑最重要的细节部分在键盘上，让键盘有明显的相应大小的透视关系。

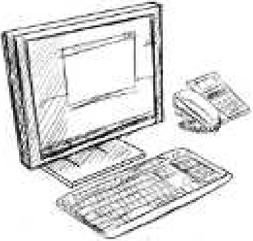
笔记本电脑上的触摸板的位置及边缘厚度的绘制。



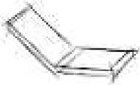
不同角度的电脑绘制。

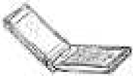


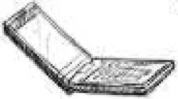


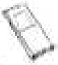


公司中用的屏幕和键盘是互相配套组合而成的。

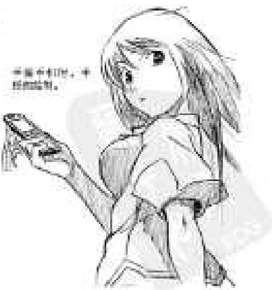








翻盖手机也是由两大部分组成的，注意手机的厚度。



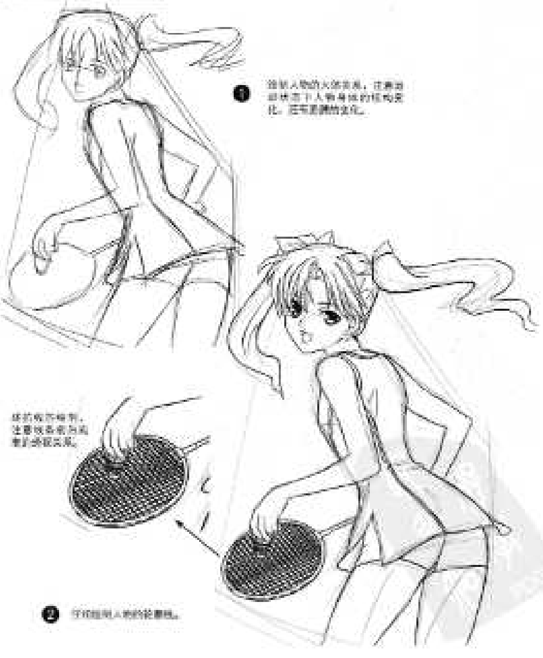
手握手机时，手指的绘制。

第四章　运动道具

在创作运动类型的漫画时，创作者对运动必须有一定的了解，而且运动道具是很重要的，了解它并不困难，下面我们做一些简单的介绍。

球类

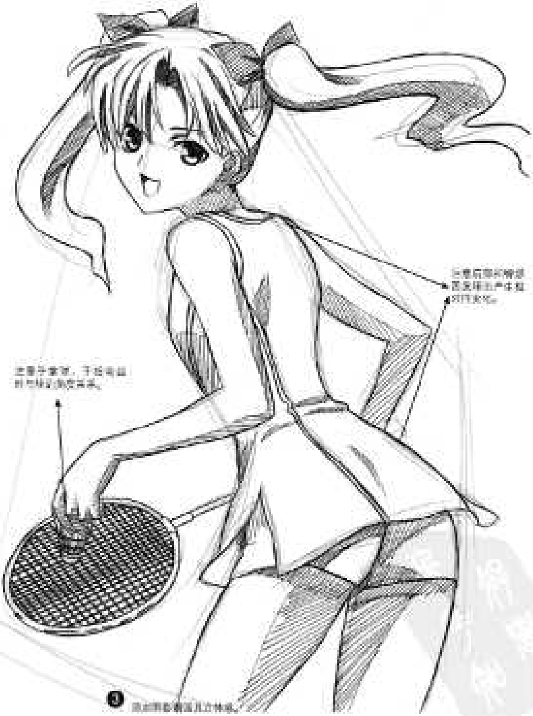
羽毛球



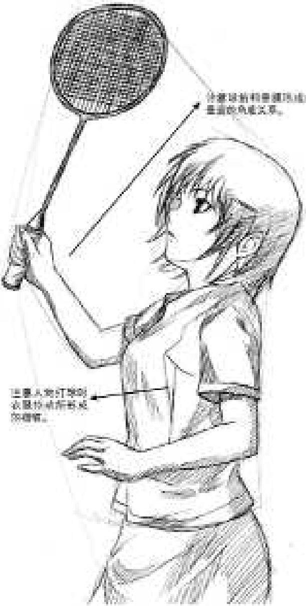
❶ 绘制人物的大体动态，注意当前状态下人物身体的结构变化，还有服饰的变化。

球拍构造特殊，注意球拍面为网状的线条交叉。

❷ 仔细绘制人物的轮廓线。

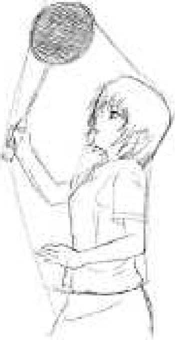


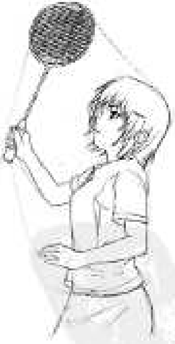
❸ 添加阴影增强立体感。

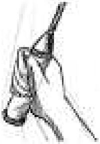


[illegible]

[illegible]

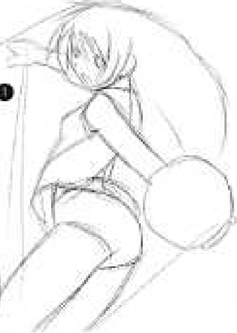




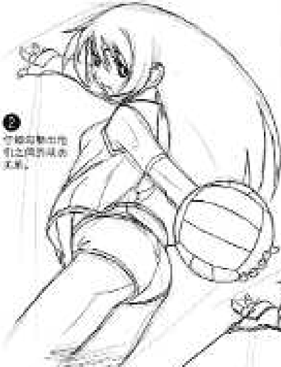


手握球拍的[illegible]，还有[illegible]的控制。

排球

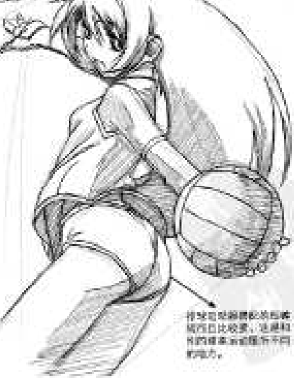


❶ 我们要明确人物打排球时的大致姿势，还要注意到人物的大致位置。



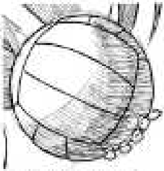
❷ 仔细勾勒出人物和球之间的具体关系。

❸ 丰富和完善线条，增加其立体感。



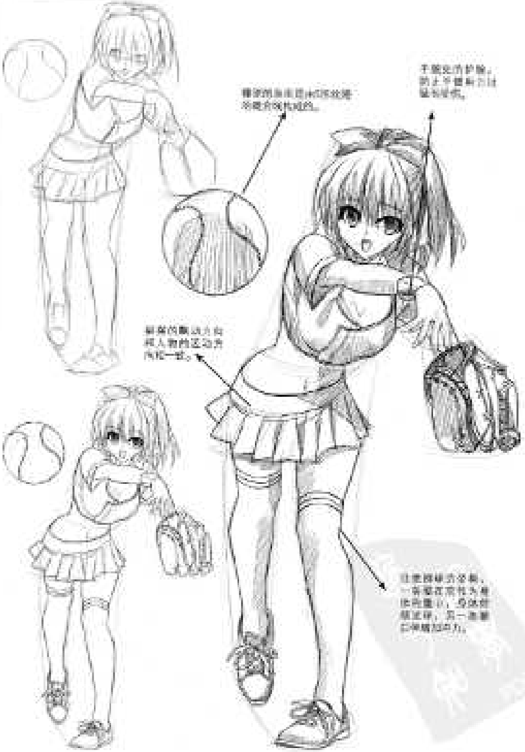
排球运动员主要是通过手臂打球，因此不用太注意手部的动作，以防手部受伤。

排球与双臂接触的地方阴影较为且比较重，这样就可以表现出排球所受到不同的压力。



排球表面的花纹是由条纹组成的，简单明了。

棒球

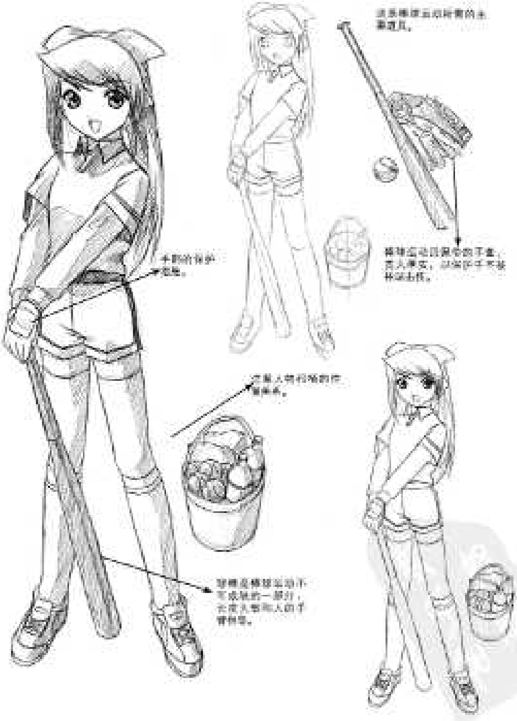


棒球的表面是由8字形皮缝合而成的。

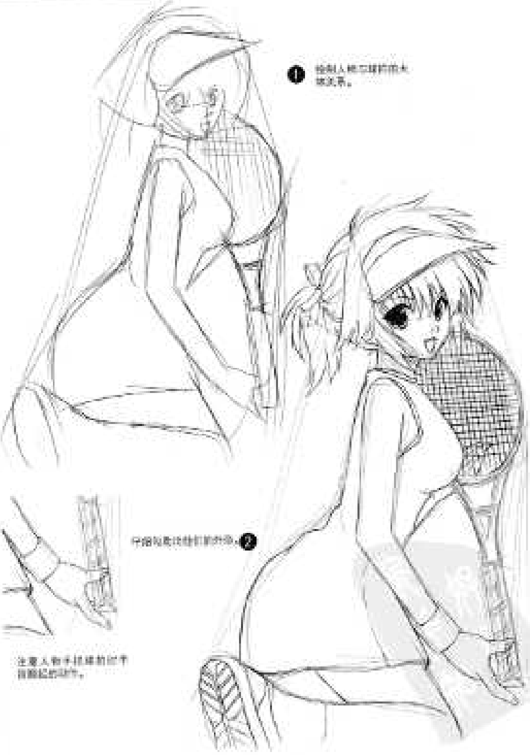
手腕处的护腕，防止手腕在打球时受伤。

裙摆的褶皱方向和人物的运动方向统一起。

注意膝盖的关节，一条腿支撑着身体的重心，另外的腿迈步，另一条要加强肌肉力。


这是棒球运动所需的木质球棍。
棒球运动所需要的手套，宽大厚实，以保护手不被球击伤。
手套的保护作用。
这是人物训练用的道具桶。
球棒是棒球运动不可或缺的一部分，也是人物动作的手臂特征。

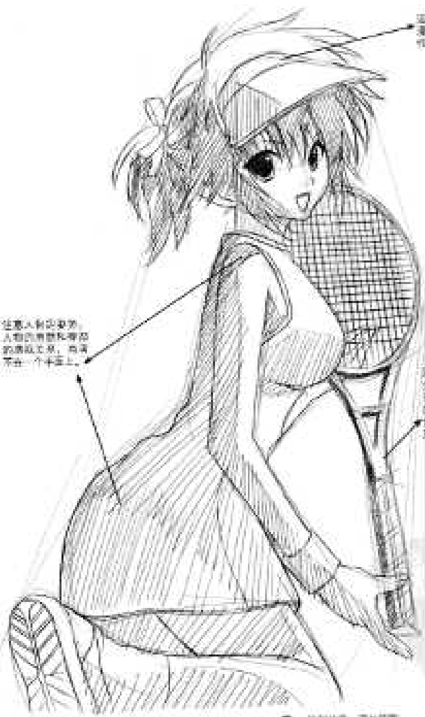
网球



❶ 绘制人物和球拍的大体关系。

仔细绘制出球拍的细节。❷

注意人物手持球拍时手指握起的动作。



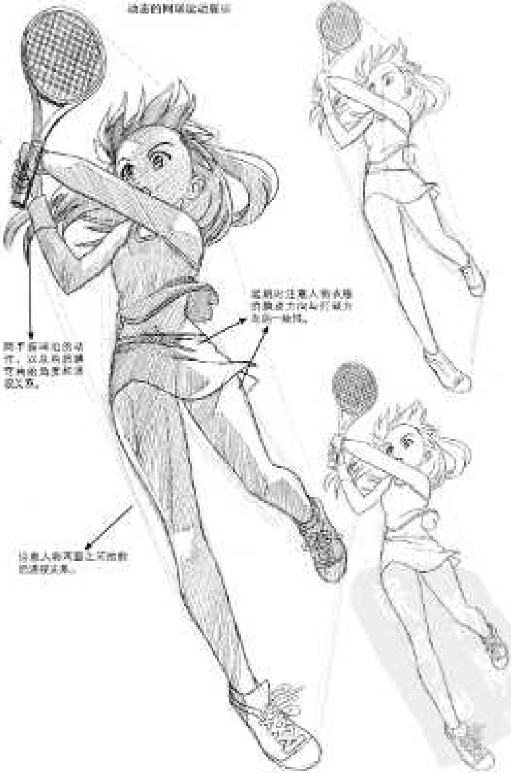
运动帽也是运动类型漫画的一个标志，其代表着青春活力。

注意人物的背部，人物的背部和臀部的透视关系，背部不在一个平面上。

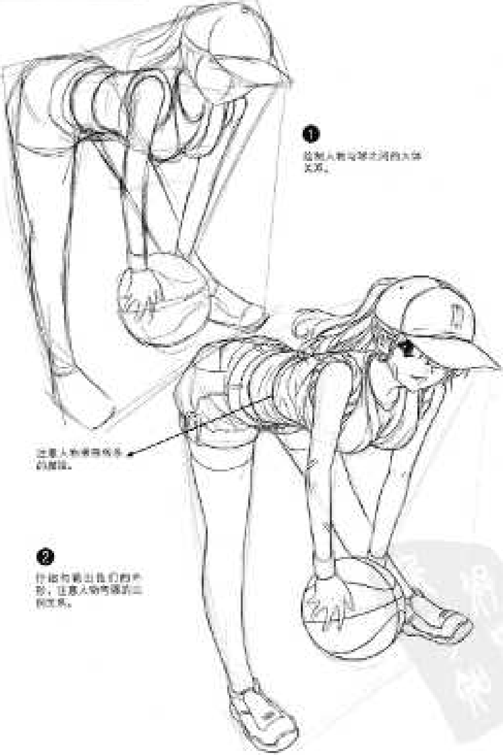
网球拍的构造主要分三部分：拍头、拍颈和手柄。绘制的时候可以用基本几何形来概括：椭圆、三角形和矩形。

③ 绘制细节，添加阴影。

动态的网球运动展示


裙摆处注意人物衣服的飘逸方向与运动方向的一致性。
两手握球拍的动作，以及两肩膀手肘的角度和透视关系。
注意人物两腿之间的前后透视关系。

篮球



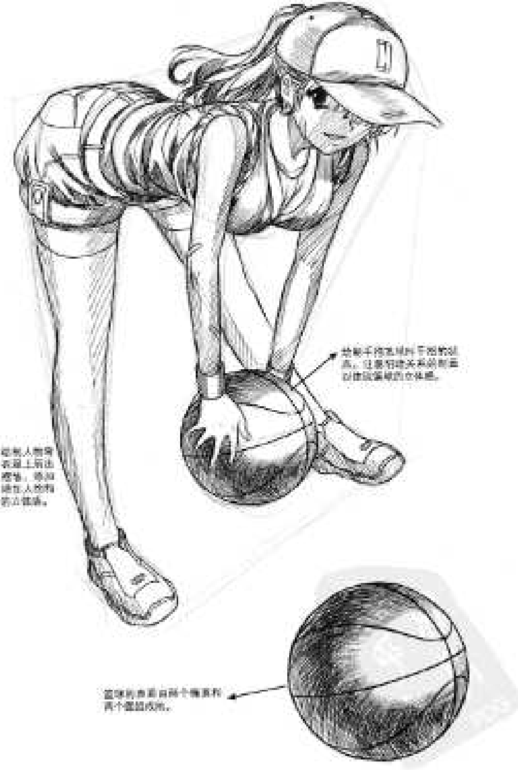
❶

绘制人物与球之间的大体关系。

注意人物腰部线条的褶皱。

❷

仔细勾画出我们的产品，注意人物与篮球之间关系。



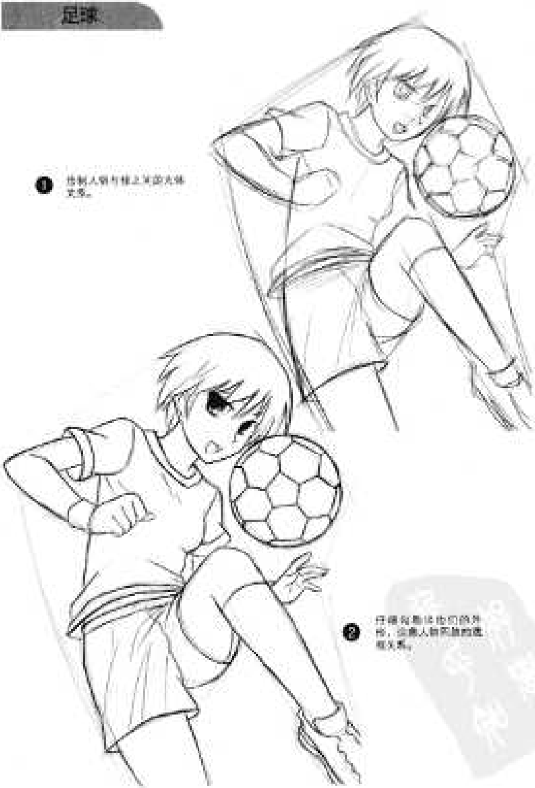
注意手指包住篮球下部的状态，注意与篮球关系的刻画以体现篮球的立体感。

③

仔细绘制人物弯腰时衣服上所出现的褶皱，添加阴影增加人物躯体的立体感。

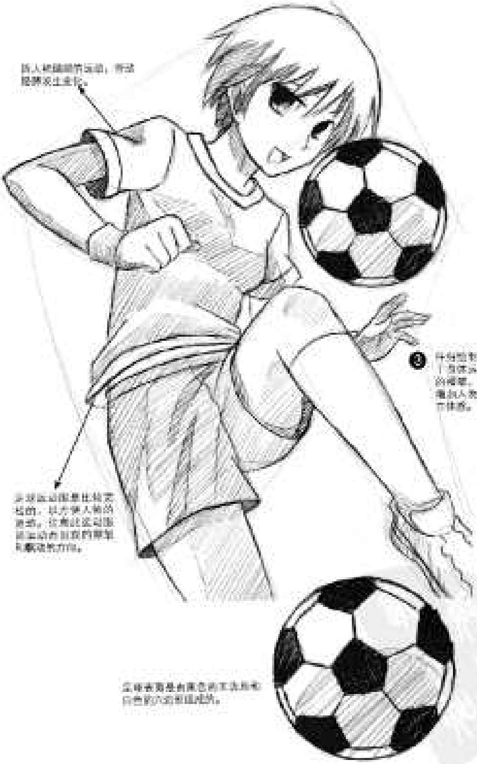
篮球的表面由两个椭圆和两个圆组成。

足球



❶ 绘制人物与球之间的大体关系。

❷ 仔细刻画出他们的外形，注意人物和球的透视关系。



因人物随着运动，所以服装发生变化。

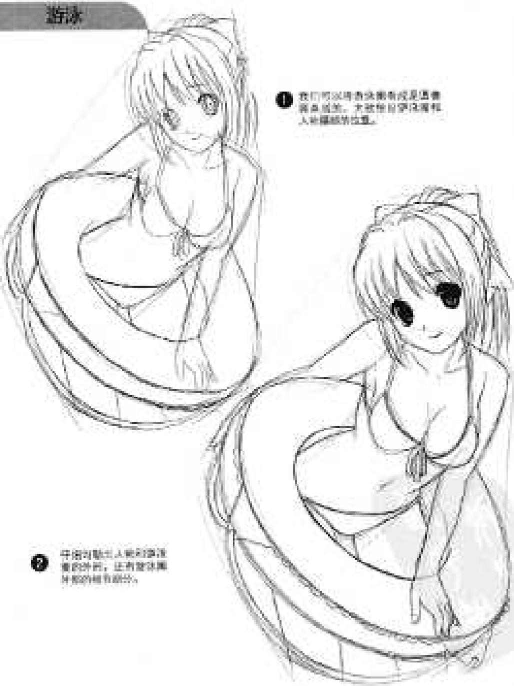
③ 中分部分的腿上抬了，形体发生透视的幅度，在这里要画出人物和球体的立体感。

足球运动服是比较宽松的，以方便人物的活动。注意此运动服在运动中褶皱的地方和褶皱的方向。

足球表面是由黑色的五边形和白色的六边形组成的。

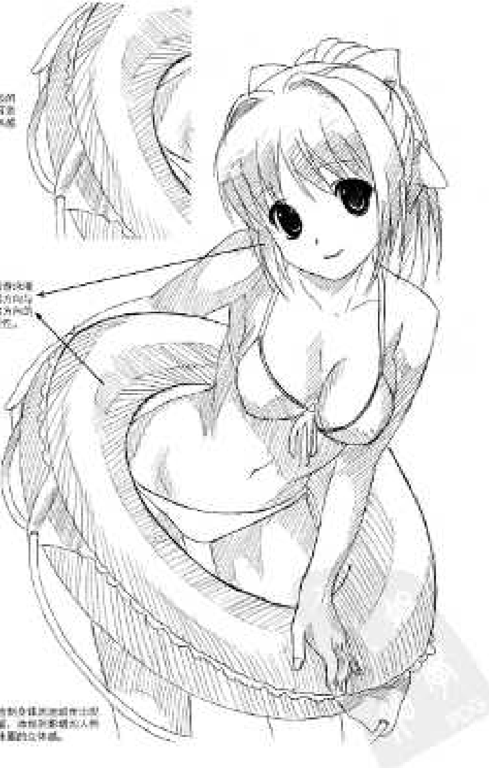
水上运动

游泳



❶ 我们可以将身体概括成几何图形，大致标出游泳圈和人物摆放的位置。

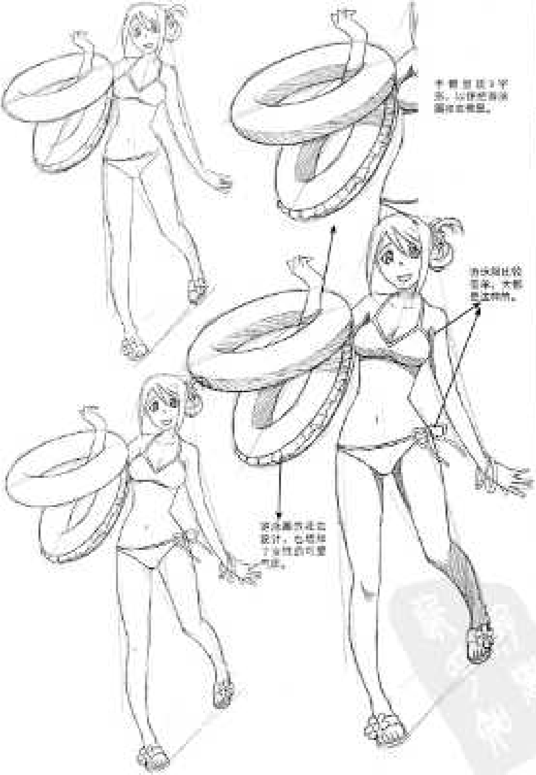
❷ 中间勾勒出人物和游泳圈的外形，注意游泳圈外观的细节部分。



[illegible]

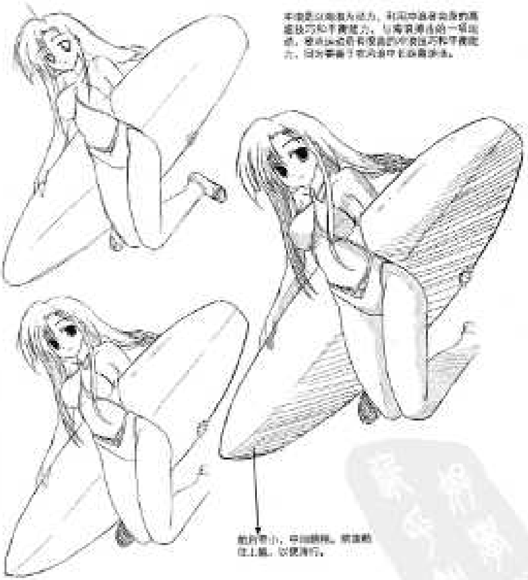
[illegible]

❸ [illegible]



冲浪板

现在用的冲浪板长1.5～2.7米，宽约60厘米，厚7～10厘米，板面扁平，前后两端稍窄小，后下方有一个起稳定作用的尾鳍。

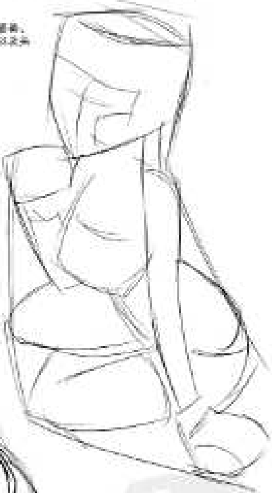


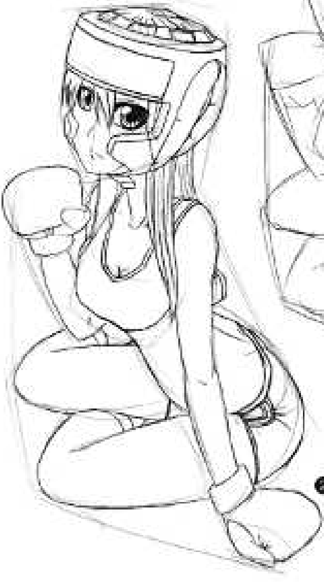
冲浪是以海浪为动力，利用自身高超的技巧和平衡能力，与海浪搏击的一项运动。要冲浪必须有很高的冲浪技巧和平衡能力，因为掌握了在冲浪中长距离滑行。

板的前部窄小，平面扁平，前端稍往上翘，以便滑行。

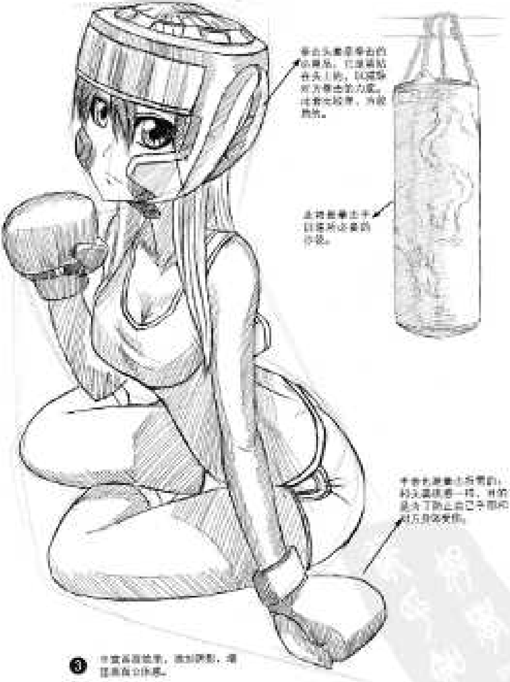
拳击

❶ 大致绘出拳击手整体的姿势、胳膊的位置，手的位置以及头的位置和角度。





❷ 细画人物和拳击道具的轮廓。

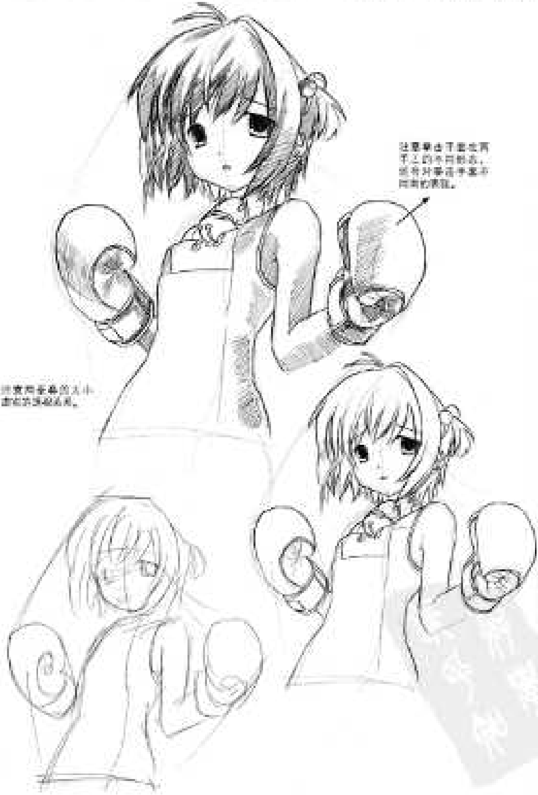


拳击头套是拳击的
必需品，它紧紧贴
合头上的，以减弱
对方拳击的力度。
注意头部的保护，外形
厚实。

这就是拳击手平
日里用来练习的
沙袋。

手套无疑是拳击手必需的，
和头盔感觉一样，目的
是为了防止自己手部和
对方的受伤。

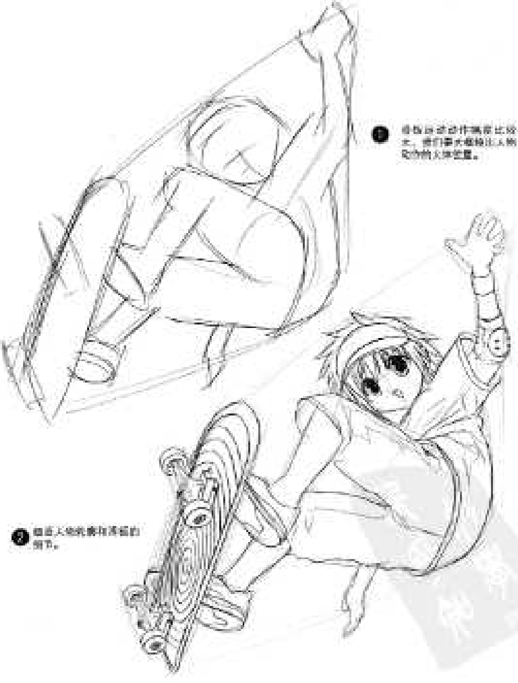
③ 中度画阴影等，增加阴影，增
强画面立体感。



注意拳击手套在两手上的不同朝向，还有对拳击手套不同面的表现。

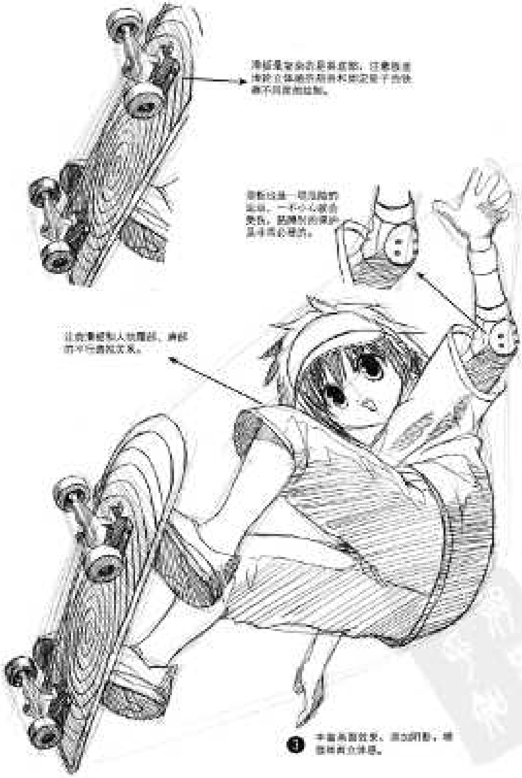
注意两拳套的大小透视关系的表现。

滑板



① 滑板运动的动作幅度比较大，我们要大概确定人物动作的大体位置。

② 画出人物的身体和滑板的细节。

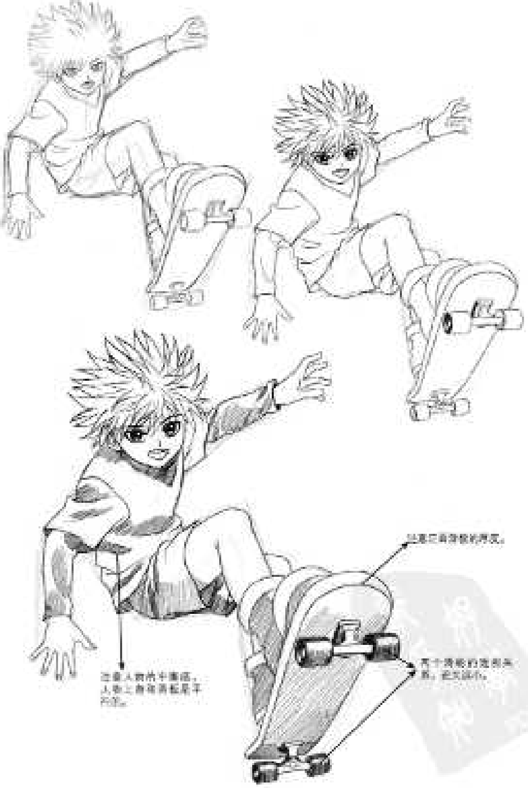


滑板是运动中最具速度的，注意板面的立体感和局部的刻画决定整个滑板画不同速度的绘制。

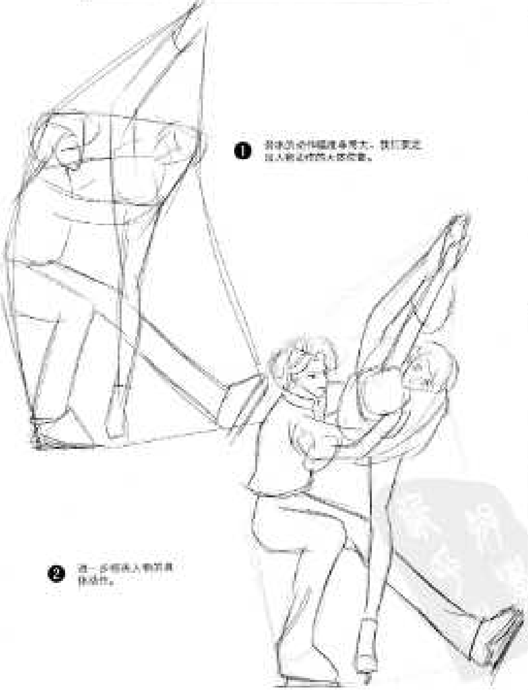
护肘也是一项重要的装备，一不小心就会受伤，鼓膨形的护肘是非常必要的。

让滑板紧贴人物摆动，滑板的平行透视效果。

③ 丰富画面效果，添加阴影，增强画面立体感。

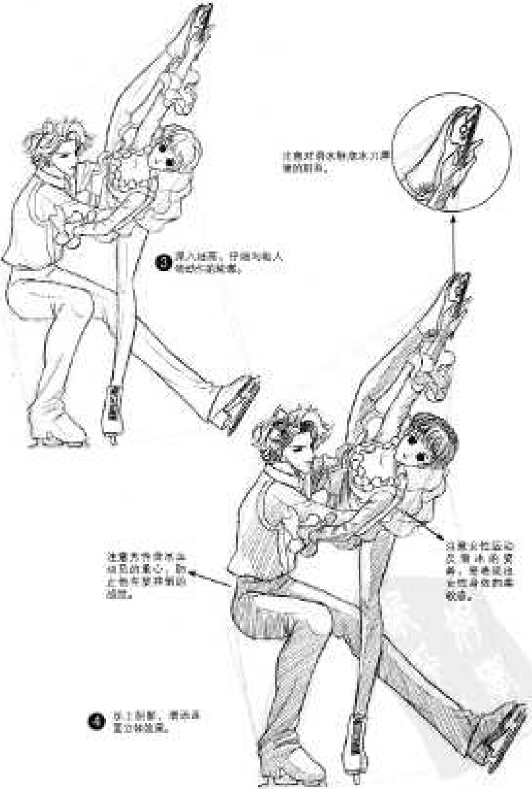

以表现出滑板的厚度。
注意人物的平衡感，人物上身前倾起到平衡作用。
两个滑轮的透视关系，近大远小。

滑冰



❶ 滑冰的动作幅度很夸大，我们要把握人物总体的大致轮廓。

❷ 进一步刻画人物的具体动作。



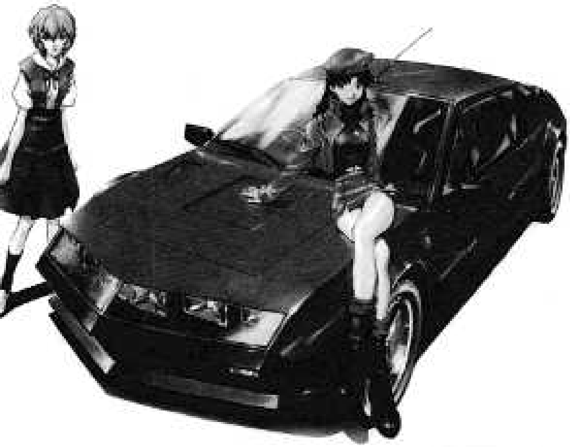
注意对花样冰鞋底冰刀细节的刻画。

❸ 男人抬高，仔细刻画人物的动作幅度。

注意男性滑冰运动员的重心，防止他有要摔倒的感觉。

注意女性运动员滑冰的姿势，要表现出女性身体的柔软度。

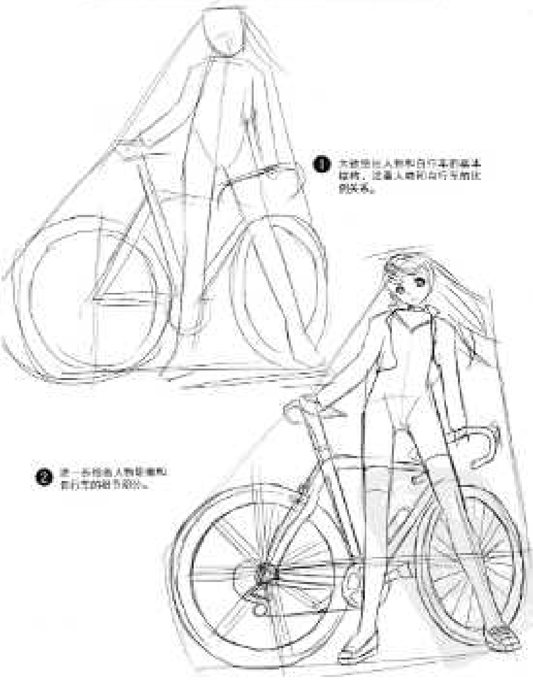
❹ 冰上倒影，要表现出立体效果。



第五章 交通工具

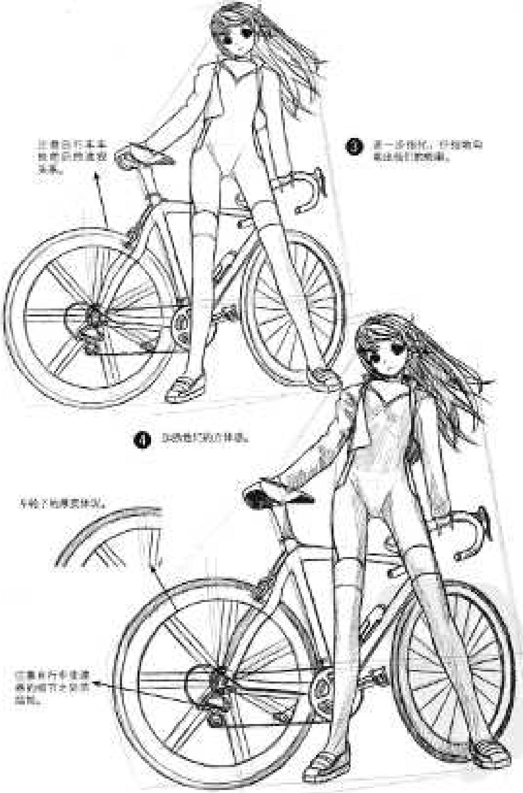
出行道具也有很多种，他们的形态也各不相同。出行道具是比较复杂的，我们要仔细地观察实际道具并对其加以简化的深入改造，以达到我们所需要的效果。

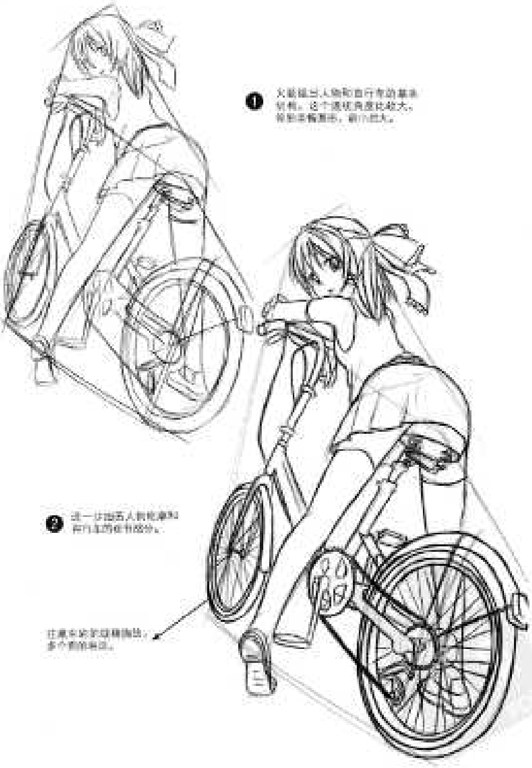
自行车



❶ 大致画出人物和自行车的基本结构，注意人物和自行车的比例关系。

❷ 进一步绘出人物轮廓和自行车的细节部分。

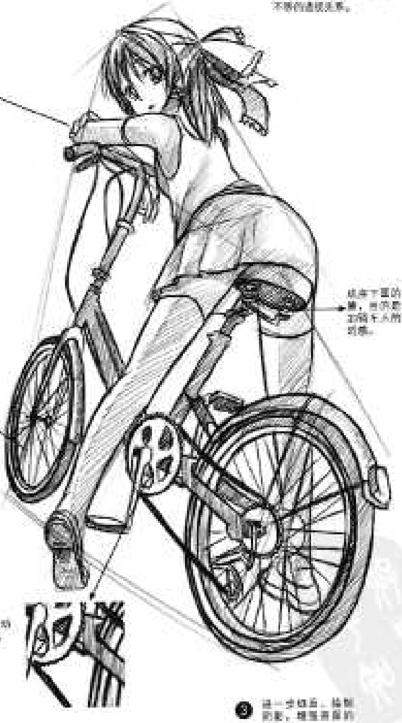

[illegible]
③ 进一步描绘，[illegible]
④ [illegible]
[illegible]
[illegible]



❶ 大致描出人物和自行车的基本轮廓。这个透视角度比较大，前轮要画得小，后轮加大。

❷ 进一步描画人物轮廓和自行车的细节部分。

注意车轮的透视和辐条，多个面的转折。



自行车的透视角度比较大，前后车轮呈现出大小不同的透视关系。

注意人物姿势与自行车的角度关系，人物身体与车身呈平行的。

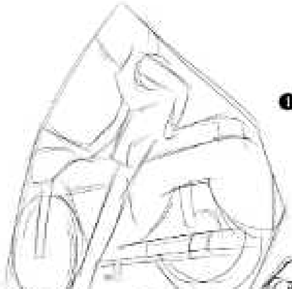
坐垫下面的弹簧，当然要描绘出骑车人的存在感。

车轮上的辐条。

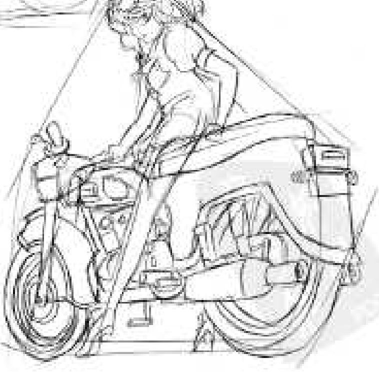
对照画面后车轮链轮的的链轮画法进行刻画。

❸ 进一步加深，描绘阴影，增强画面的立体感。

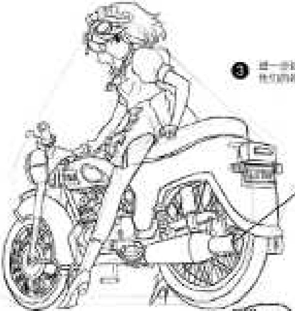
摩托车



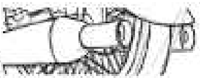
❶ 绘出人物坐在摩托车上人体的大致动态，注意透视关系，前轮呈椭圆形，后小前大。



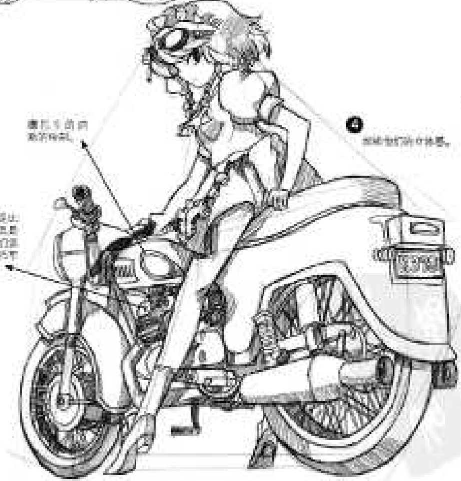
❷ 进一步绘画人物和摩托车的基本结构。



❸ 进一步刻画，[illegible]



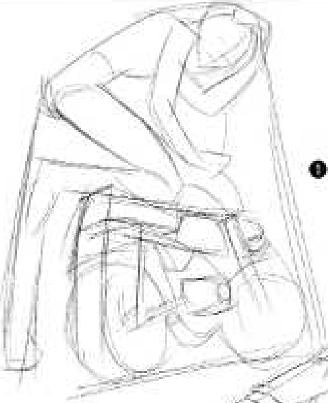
让摩托车[illegible]



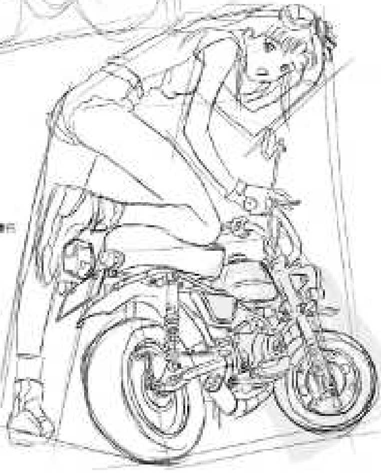
[illegible]

❹ [illegible]

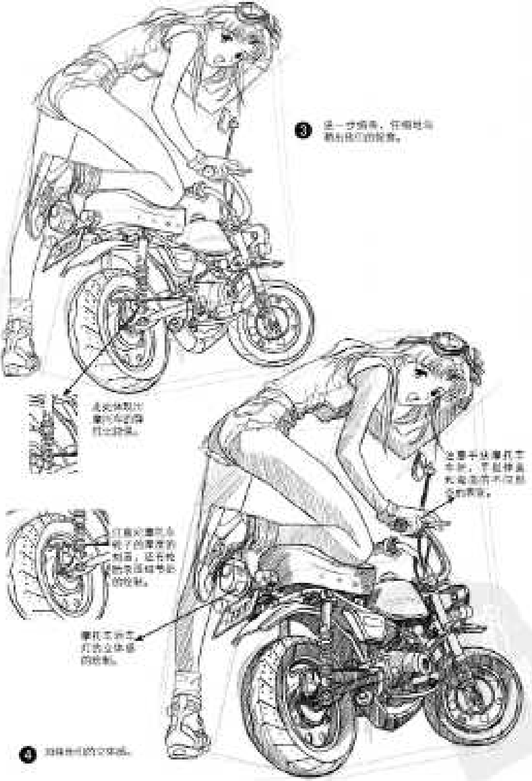
[illegible]



❶ 这摩托车是小型的，然后定出它与主人的大小，大致勾出他们的位置关系。



❷ 进一步刻画人物和摩托车的基本结构。



❸ 进一步刻画，仔细地勾勒出[illegible]的轮廓。

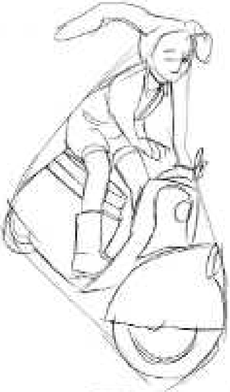
[illegible]

注意手与摩托车车把，[illegible]

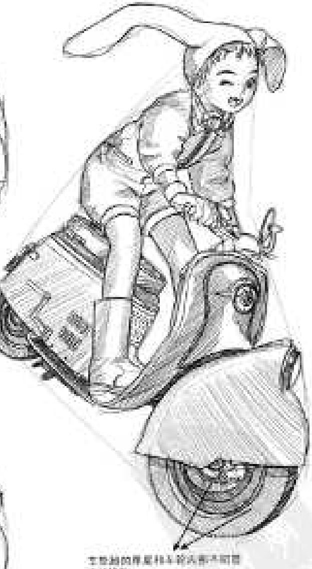
注意对摩托车车轮[illegible]的刻画，还有[illegible]的绘制。

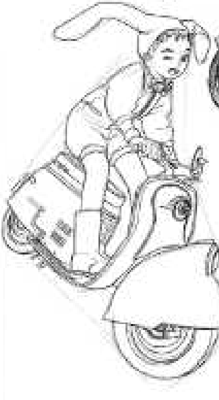
摩托车的车[illegible]立体感的绘制。

❹ [illegible]的立体感。



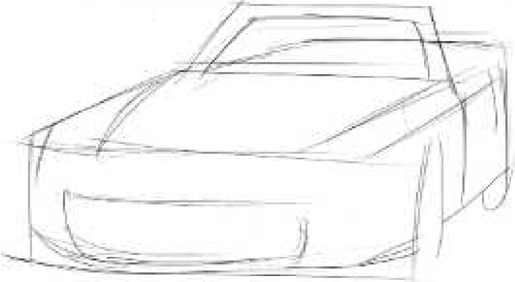
踏板摩托车和公路型的不同，主要比较轻便、小巧，容易驾驶。



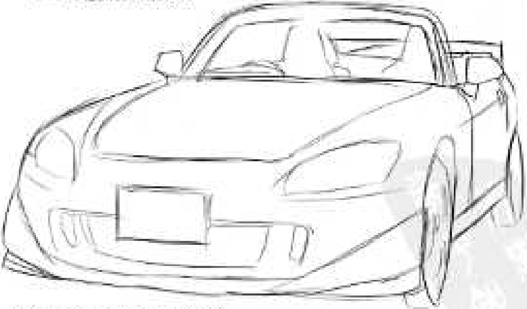


车型前的挡泥板和车轮决定不同程度的倾斜。

赛车

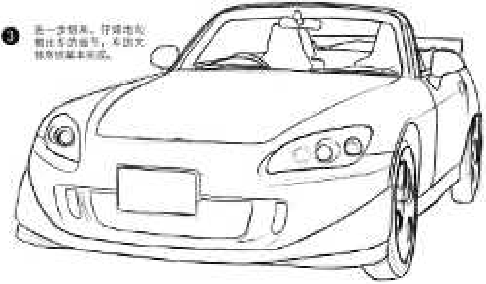


❶ 小轿车的体形可以看作是一个长方体，注意车的前后透视关系。

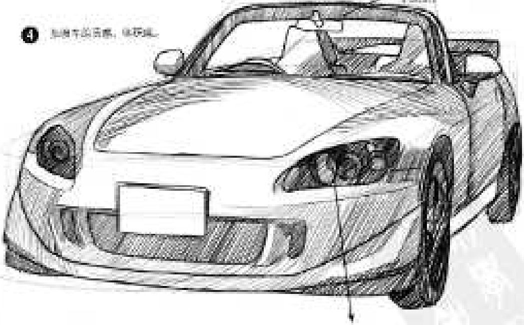


❷ 进一步细化，勾画出车的大体轮廓，车灯的位置以及车窗等主要部分。

③ 进一步细化，仔细地刻画出车的细节，[illegible]



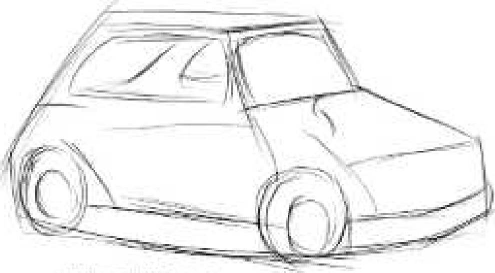
④ 加强车的明暗，体积感。



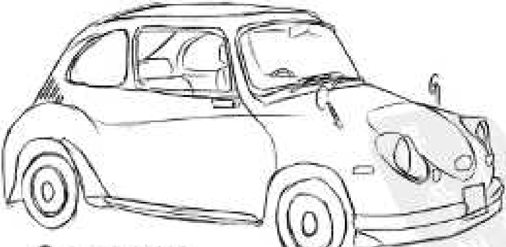
注意[illegible]

注意对车灯厚度的绘制。

小轿车

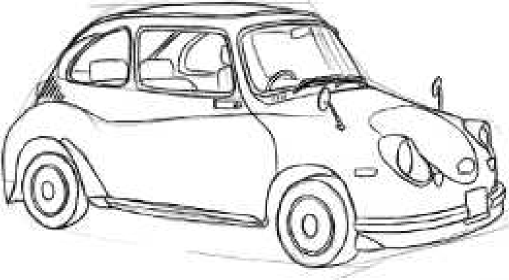


❶ 小轿车总体来说比较简单的，大致描绘出它的轮廓和形态。



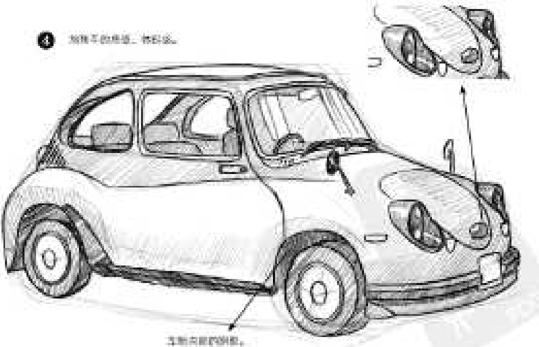
❷ 进一步细画，勾勒出车的大体轮廓，并打造出窗口及车座等主要部分。

❸ 进一步描画，仔细地勾勒出车的细节，车的大体轮廓基本完成。



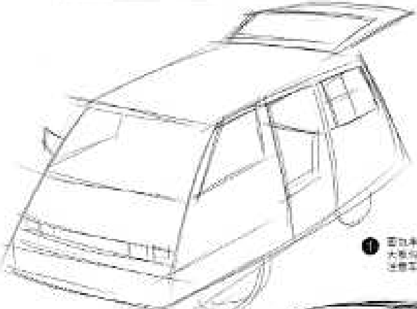
❹ 加画车的阴影、明暗线。

这个地方比较不好表现，仔细下功夫画。

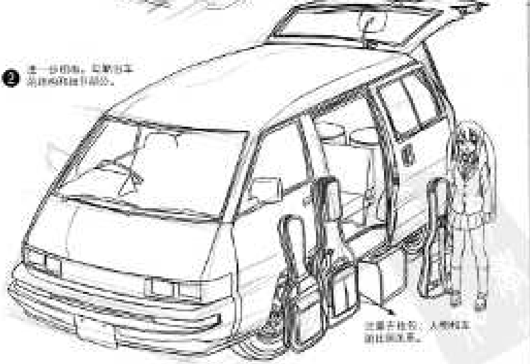


车身底部的阴影。

面包车

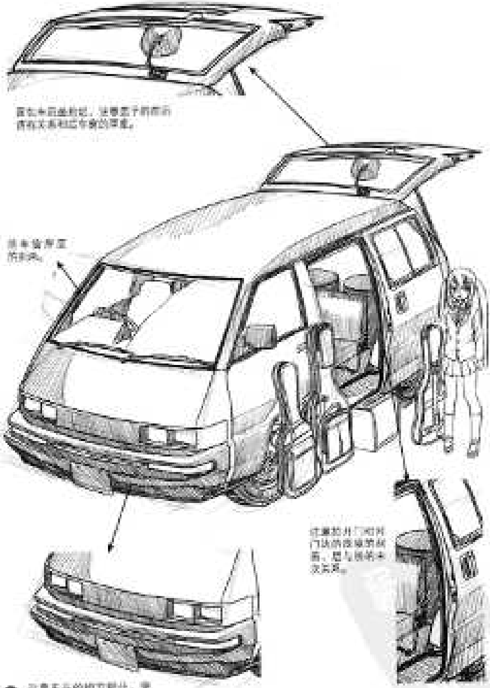


❶ 面包车的形体比较大，大致勾勒出车的形状，注意车子的透视。



❷ 进一步刻画，刻画出车内部的细节部分。

注意车的长度，人物和车的比例关系。



[illegible]

[illegible]

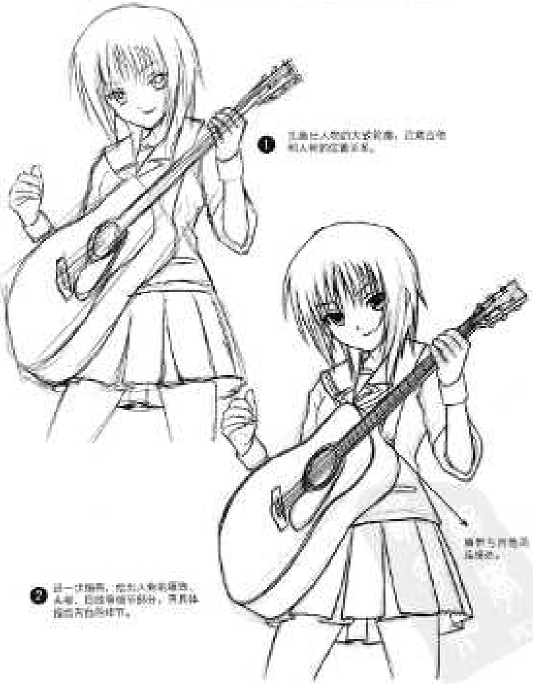
[illegible]

❸ 注意车头的细节部分，使[illegible]。

第六章 乐器

在创作与音乐有关的漫画时，我们就要对乐器有一定的了解了。乐器的绘制应是建立于实体乐器，通过观察要抓住实物的主要特征。

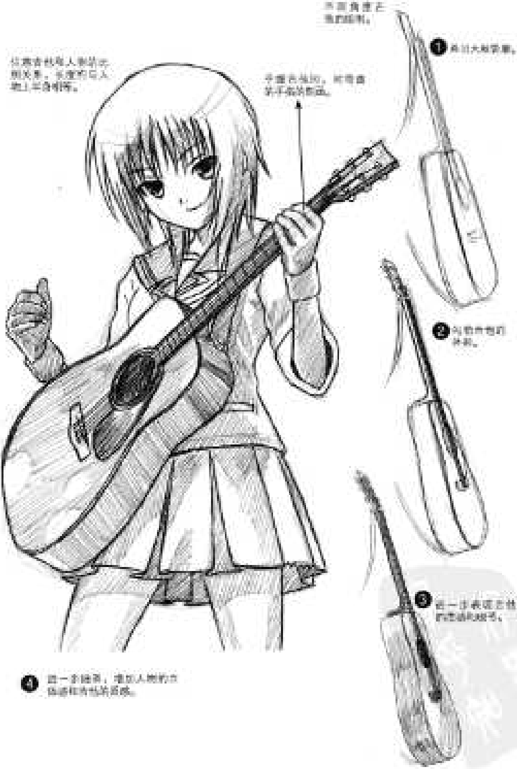
吉他



❶ 先画出人物的大致轮廓，定出吉他和人物的位置关系。

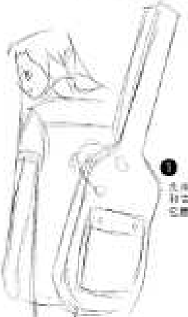
腰部与吉他紧密贴合。

❷ 进一步细画，画出人物的服饰、头发，勾勒吉他细节部分，并具体描绘出五官的细节。

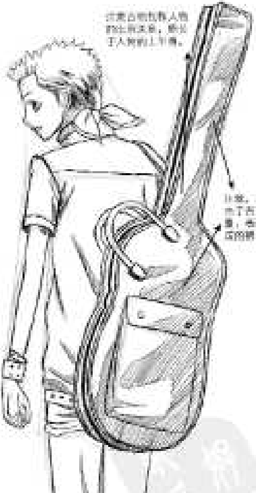

不同角度正
视的吉他。
❶ 画出大致轮廓。
注意吉他与人物的比
例关系，长度约占人
物上半身的长度。
手握住琴颈，拇指搭
在琴颈的后面。
❷ 勾勒吉他的
外形。
❸ 进一步表现吉他
的质感和细节。
❹ 进一步绘制，增加人物的立
体感和吉他的质感。

吉他包

吉他包上的拉链要画到下面时，
可以将背面上面的部分画出来。

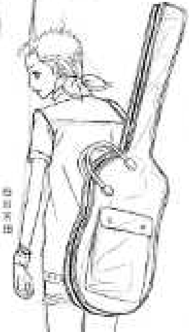


❶ 先画出人物和吉他包的位置关系。



注意吉他包与人物的比例关系，要长于人物的上半身。

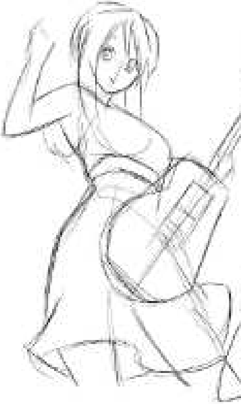
注意，吉他包由于吉他的形状，会出现明显的褶皱。



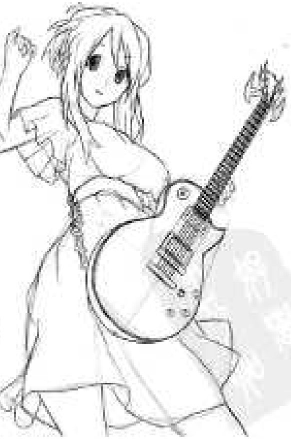
❷ 进一步细画，修饰人物和吉他包的细节部分。

❸ 进一步细画，添加人物的立体感和吉他包的质感。

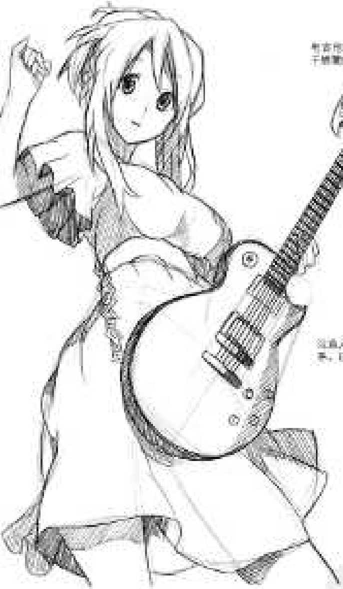
电吉他



❶ 先画出人物的大致轮廓，注意吉他和人物的位置关系。



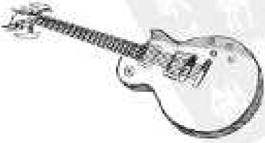
❷ 进一步刻画，给出人物的服饰、五官、头发等细节，再具体描绘吉他的细节部分。



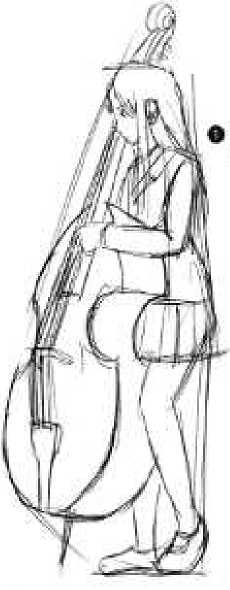
有些吉他的琴头形状类似于骷髅的样子。

注意人物和吉他之间位置和比例的关系，以及吉他对人物的遮挡关系。

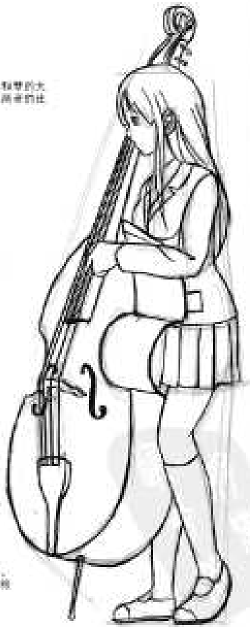
❸ 再进一步细画，增加人物的立体感和衣服的质感。



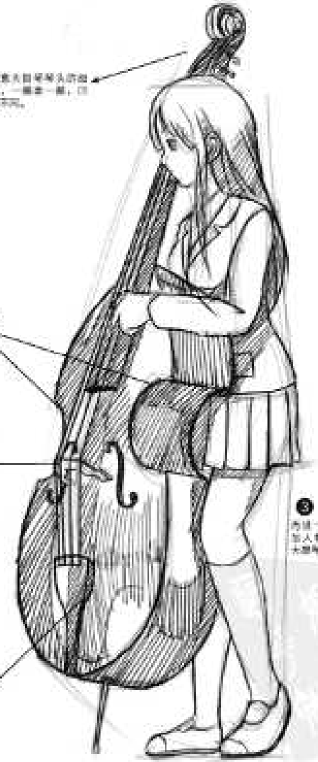
大提琴



❶ 画出人物和琴的大致位置和两者的比例关系。



❷ 进一步细化，画出人物的服饰、五官、四肢等细节，再具体刻画大提琴的细节部分。



注意大提琴琴头的细节，一圈套一圈，凹凸不同。

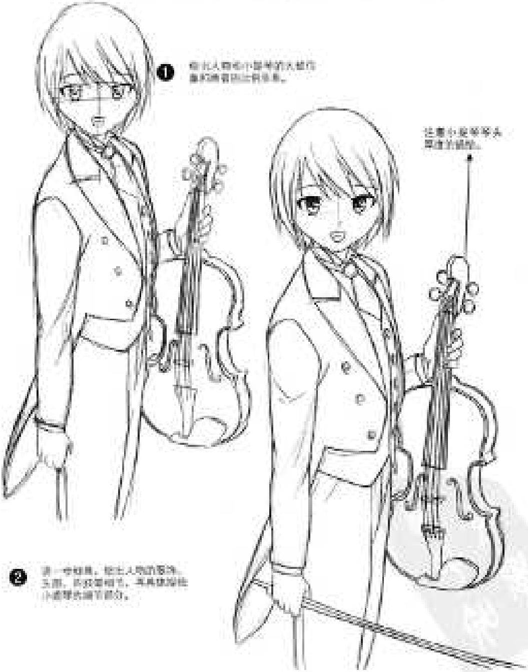
注意大提琴[illegible]的大小[illegible]。

大提琴琴板呈立体状，注意琴弦在此处产生[illegible]的变化。

注意[illegible]的厚度。

③ 再进一步细画，增加人物的立体感和大提琴的质感。

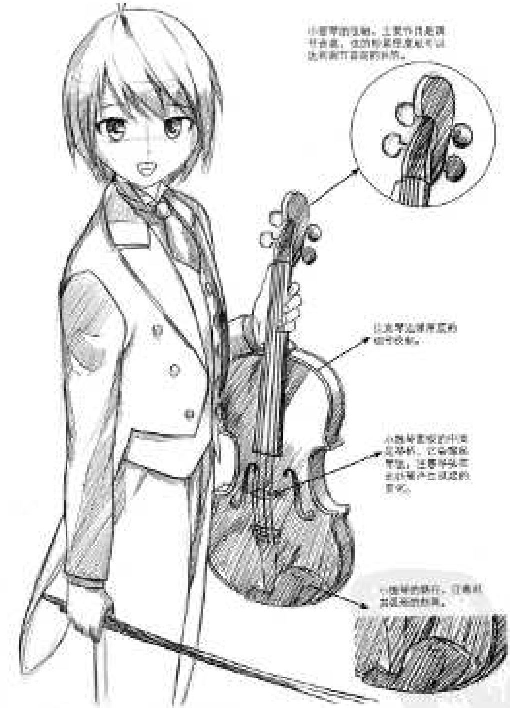
小提琴



❶ 绘出人物和小提琴的大概动作的草图以及外形。

注意小提琴琴头部分的描绘。

❷ 进一步刻画，绘出人物的服饰、头部、五官等细节，再具体描绘小提琴的细节部分。



小提琴的弦轴，上紧它们是调节音高，弦的松紧程度就可以改变调节音高的作用。

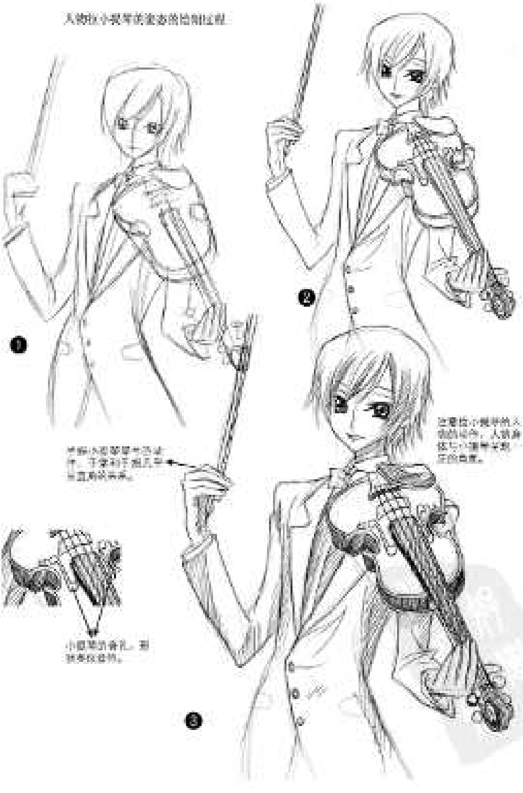
小提琴边缘厚度的细节绘制。

小提琴表面的中间是琴桥，它架起琴弦，运弓时使琴弦振动产生优美的琴声。

小提琴的琴体，它要表现出漂亮的曲线。

③ 再进一步刻画，画出人物和小提琴的阴影。

人物拉小提琴优美姿态的绘制过程

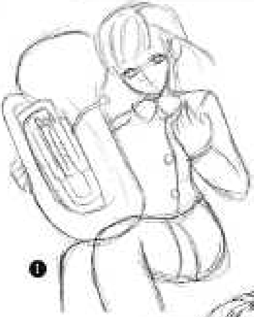


这是拉小提琴的人物的动作，人物身体与小提琴呈倾斜的角度。

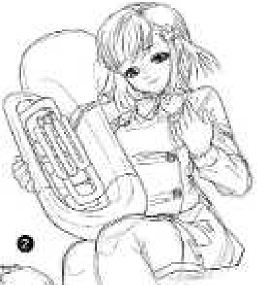
手握小提琴琴弓的姿势，手要拿住琴弓并且有所用力。

小提琴的音孔，形状类似弦形。

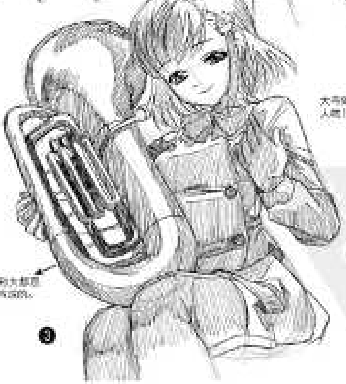
大号



❶



❷

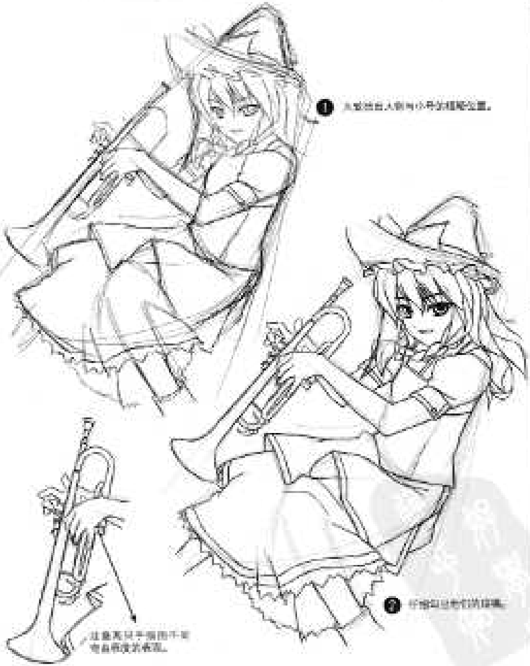


大号体积大，左手和人的上半身相靠。

大号的[illegible]

❸

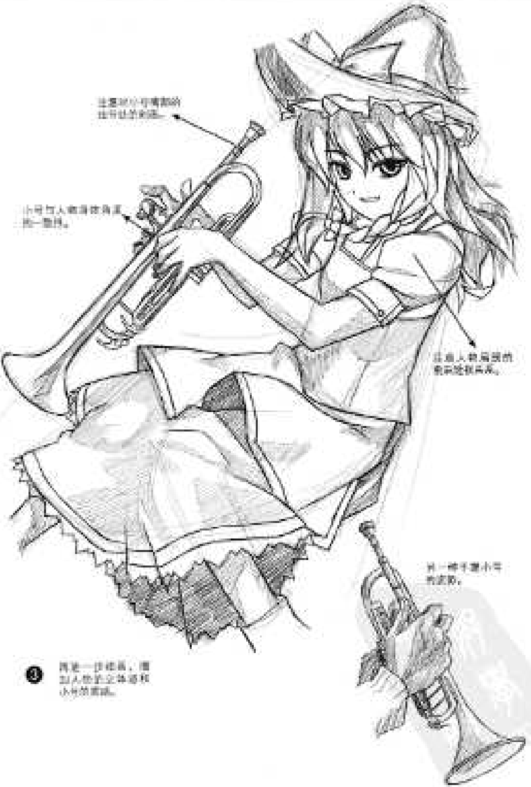
小号



❶ 先要画出人物与小号的摆放位置。

❷ 仔细刻画细节并清理。

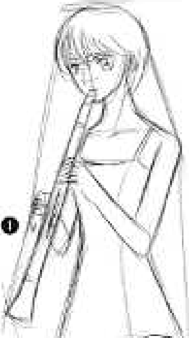
注意两只手指的不要
有自然度的表现。


注意对小号喇叭的
结构处的刻画。
小号与人物握持角度
的一致性。
注意人物服装的
褶皱造型关系。
另一种手握小号
的姿势。

③ 再进一步细画，增加人物衣服褶皱和小号的质感。

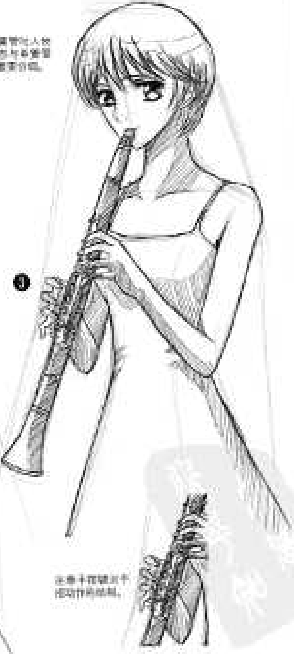
单簧管

❶



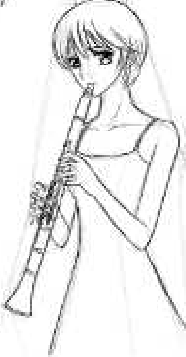
吹单簧管的人物
从姿态与单簧管
的位置要协调。

❸

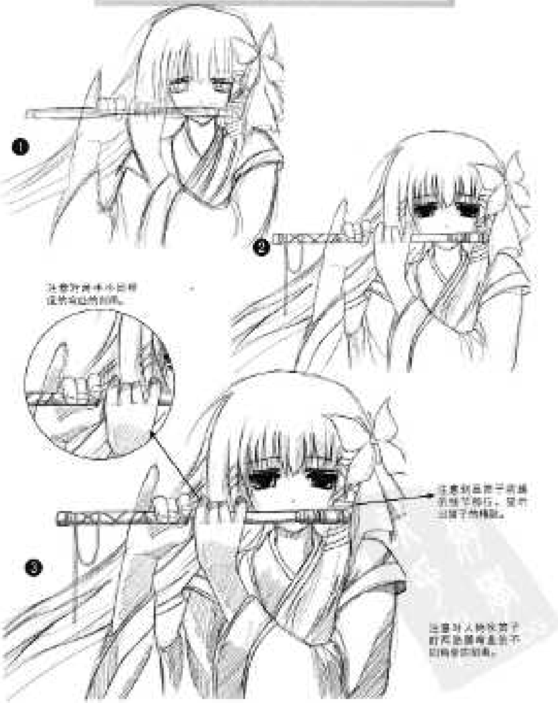


注意手指按键时手
指动作的结构。

❷



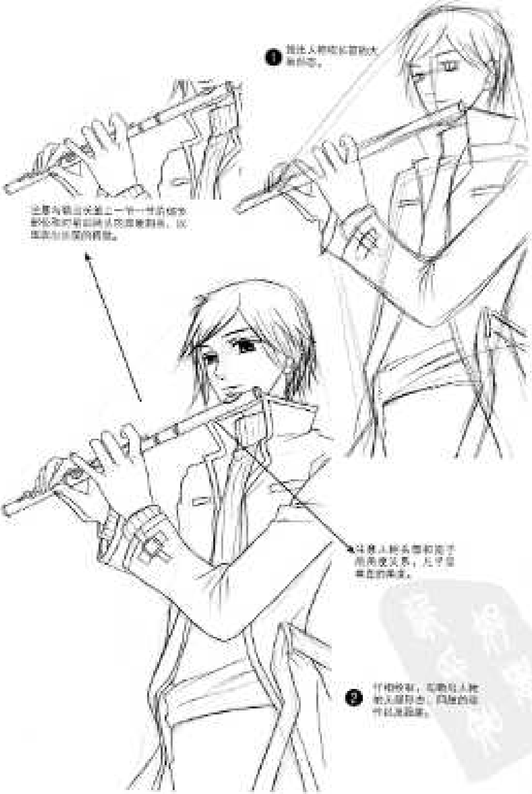
笛子



注意竹身本小巨所[illegible]的刻画。

注意刻画笛子的[illegible]竹节部位，塑造出笛子的精致。

注意对人物吹笛子时[illegible]的刻画。

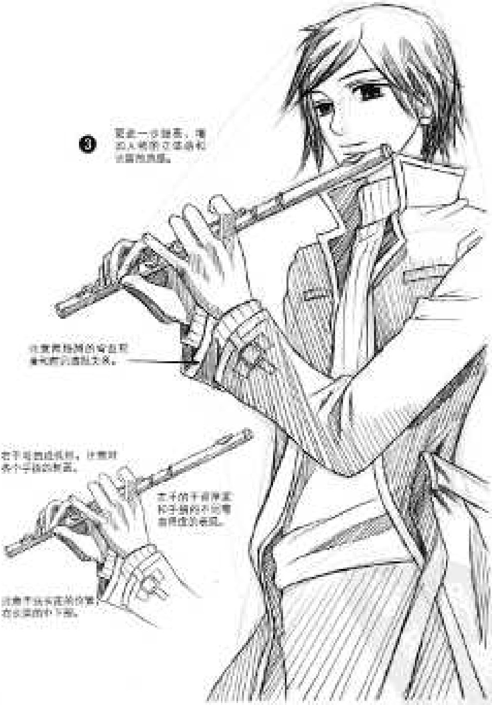


❶ [illegible]

[illegible]一节一节的[illegible]

[illegible]

❷ [illegible]



③ 更进一步刻画，增加人物的立体感和衣服的质感。

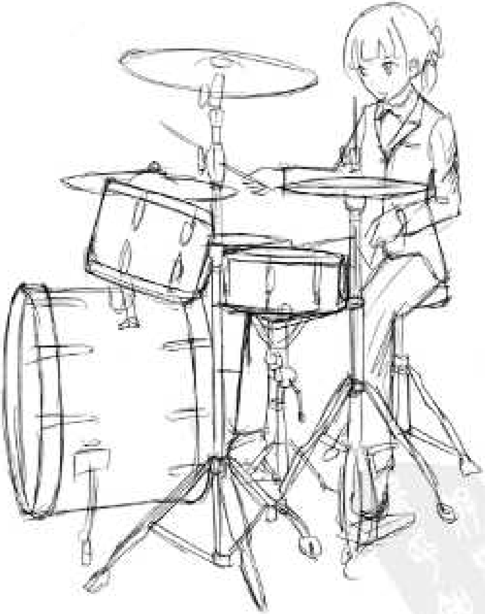
注意衣袖褶皱的变化和袖口的凹凸质感表现。

左手握笛的时候，注意对各个手指的刻画。

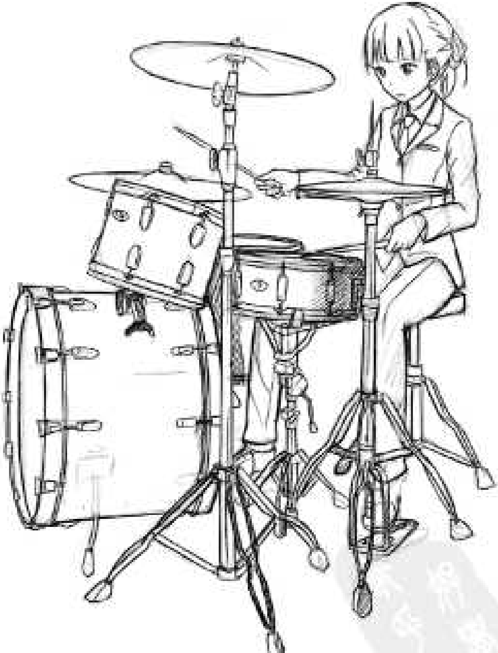
右手的手指按压和手指的不同弯曲程度的表现。

注意手腕和衣袖的关系，衣袖的褶皱下垂。

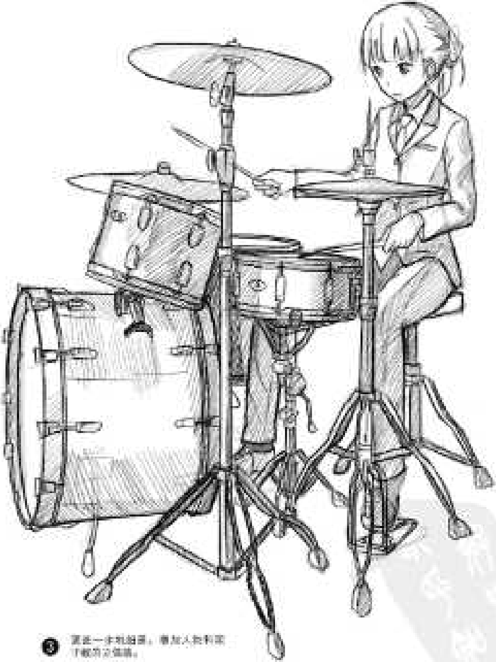
架子鼓



❶ 画出人物和架子鼓的大概位置，注意架子鼓和人物的比例关系。

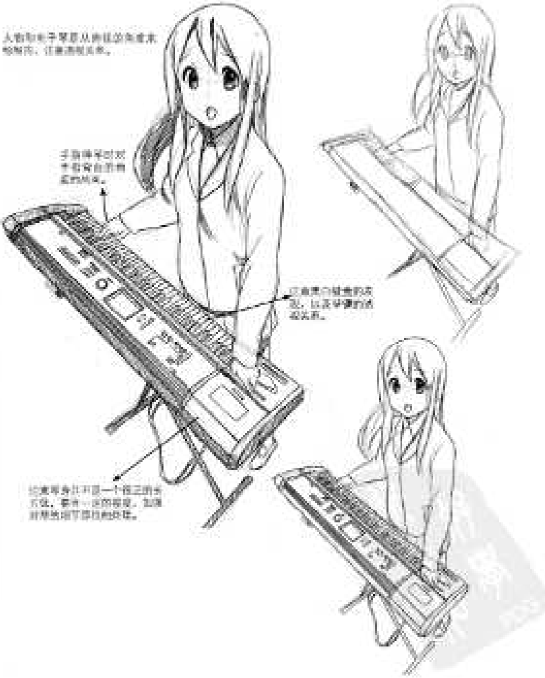


❷ 仔细绘制，勾勒出人物的头部轮廓、四肢的动作以及人物的服装和姿势。注意绘制出架子鼓的各个面。



❸ 再画一个吊镲，添加人物和架子鼓的支架。

琴

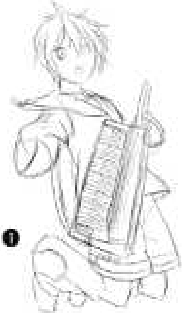


人物和电子琴是从俯视的角度来绘制的，注意透视关系。

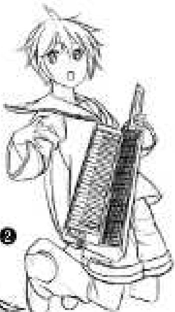
手指弹琴的时候手指要自然弯曲的状态。

注意每个键盘的表现，以及琴键的透视关系。

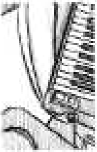
注意琴身只不过是一个规正的长方体，要有一定的厚度，加强好琴身支架下部的结构。



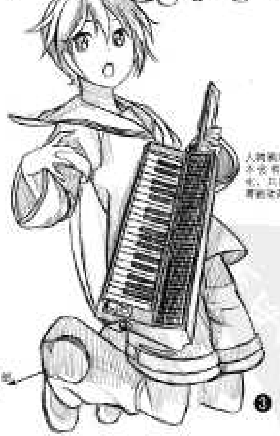
❶



❷



琴带的[illegible]，[illegible]
[illegible]，[illegible]
在身上[illegible]。

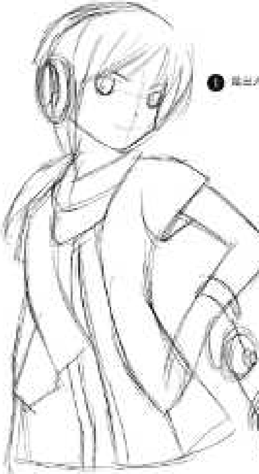


人物抱起琴时，[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]。

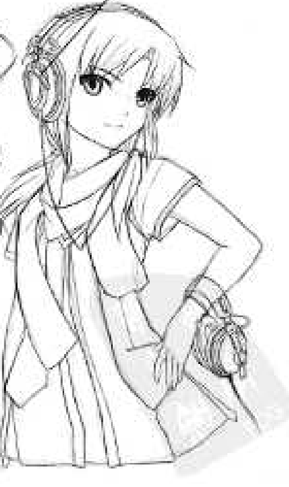
人物[illegible]，[illegible]
[illegible]。

❸

耳机

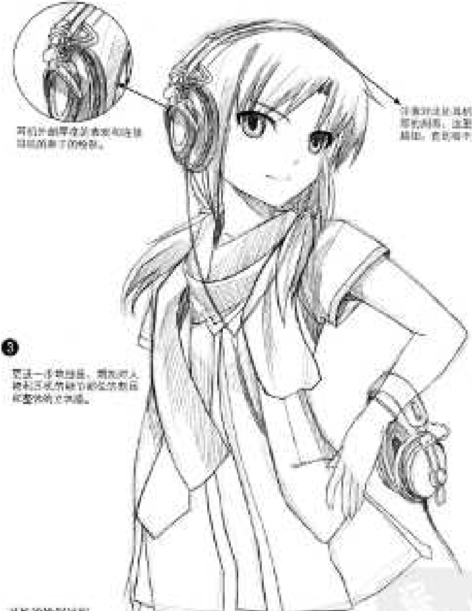


❶ 画出人物头部和耳机的大致比例关系。



注意耳机的结构，左耳机比较复杂。

❷ 仔细绘制，勾画出人物头部的轮廓和耳机的各个细节的线条，并擦去草稿线。



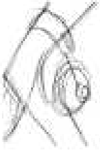
[illegible]

[illegible]

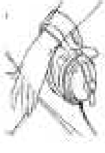
❸

[illegible]

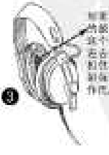
耳机的绘制过程



❶

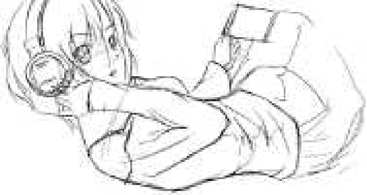


❷

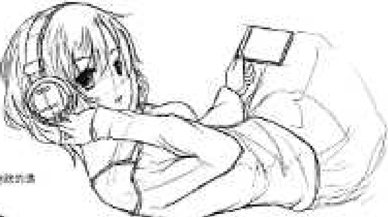


❸

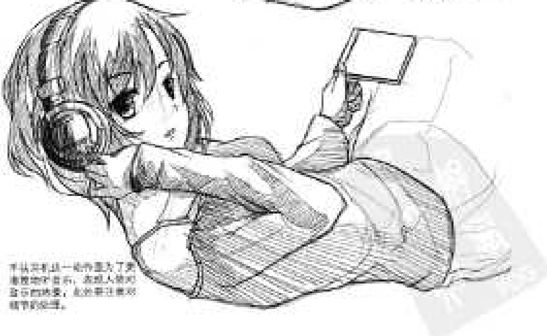
[illegible]



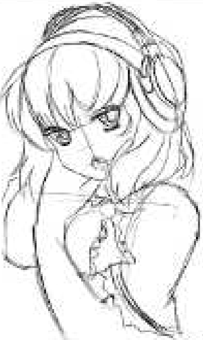
音乐机和不同姿势的表现。

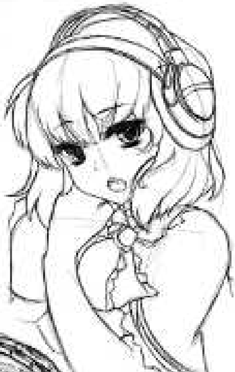


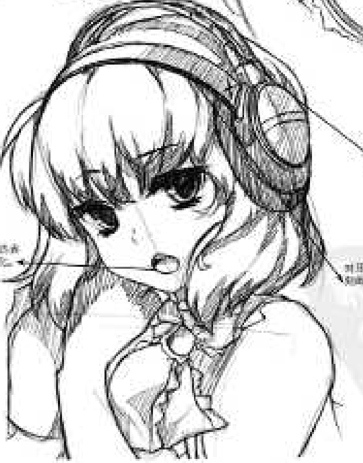
人物侧卧下听音乐，肩膀的遮挡关系。

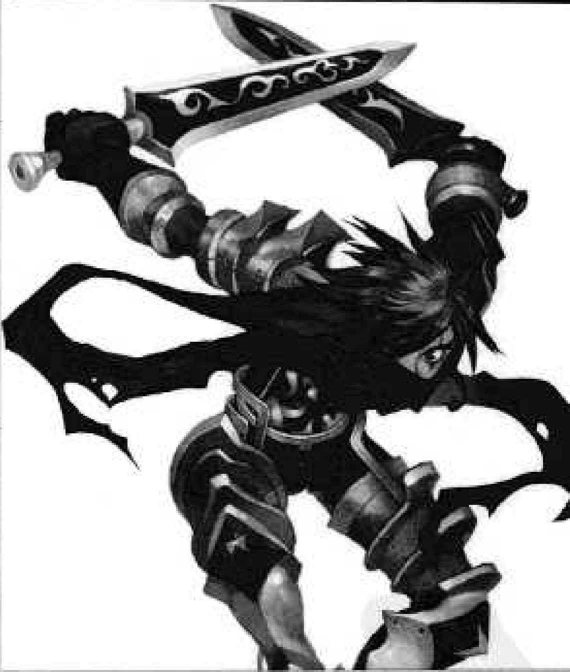


手放在耳机上一动作是为了表现享受的音乐，表现人物对音乐的热爱，此外要注意对细节的处理。






耳机各个部位绘制细致。
听耳机时，人物的表情随着音乐而变化。
对耳机线要重点刻画。

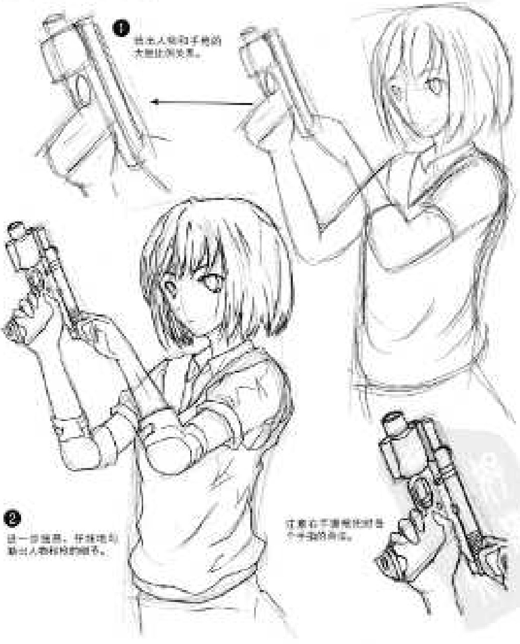


第七章 武器

在创作战争类型的漫画或科幻漫画时，武器是必不可少的。这就要求绘制者加强对武器实物的观察和描绘，并对其进行创作。

枪支

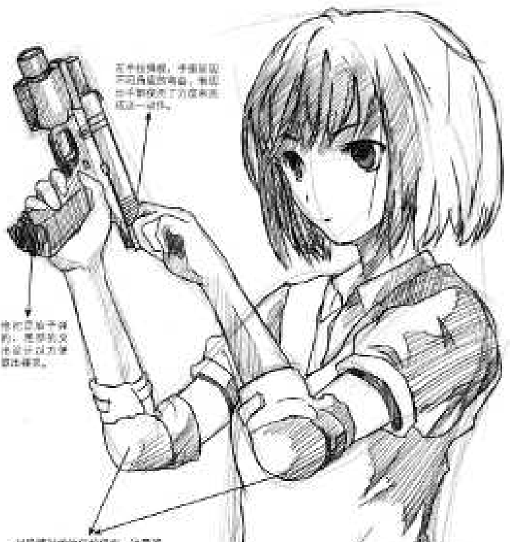
小型枪



❶ 绘出人物和手枪的大概比例关系。

❷ 进一步细画，仔细地勾勒出人物持枪的样子。

注意右手握住枪时每个手指的角度。



左手拉保险，手指呈现了凹角度的弯曲，表现出手指使用了力度来完成这一动作。

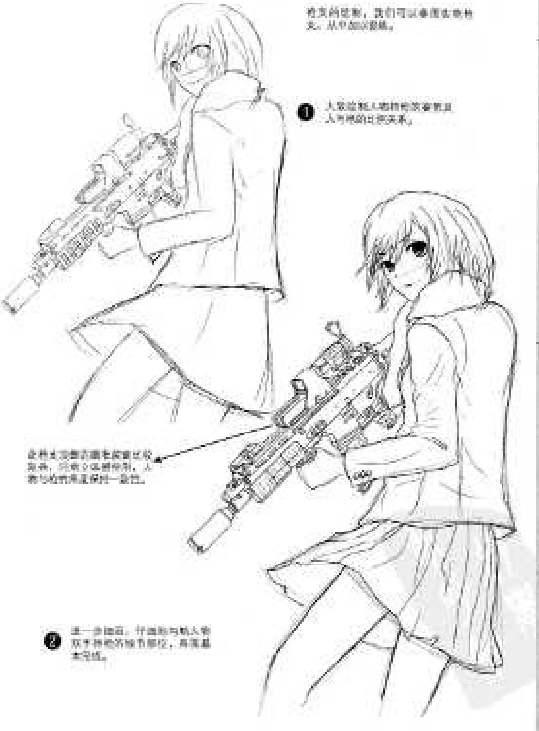
[illegible]

[illegible]

❸ 再进一步地刻画，描绘人物和枪支的明暗，以体现立体感。

重型枪

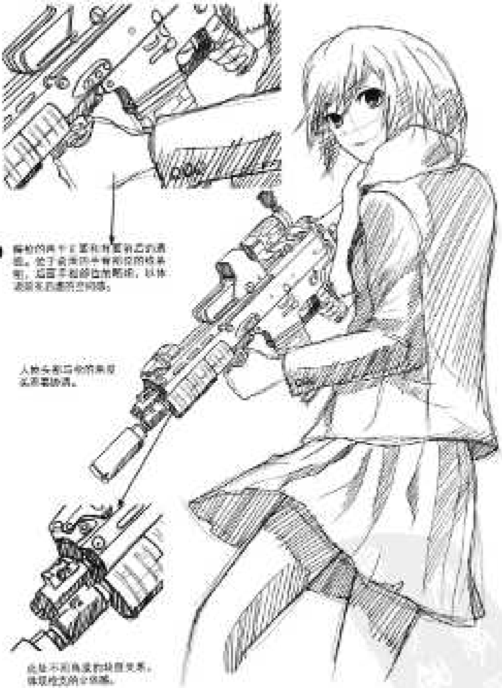
枪支的绘制，我们可以参照实物枪支，从中加以提炼。



❶ 大致绘制人物持枪的姿势并且人与枪的比例关系。

这种类型的重型枪械比较复杂，只需少量细节，人物与枪的角度保持一致性。

❷ 进一步细画，仔细刻画人物双手持枪的细节部位，再完善完成。

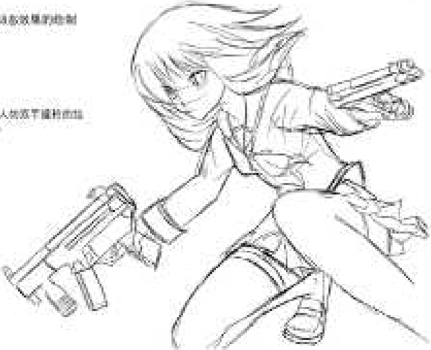


❸ [illegible]

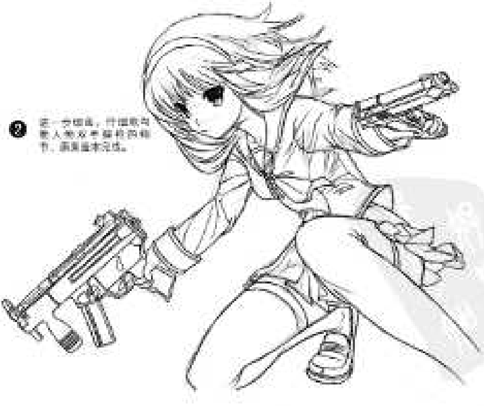
[illegible]

[illegible]

双手用枪的动态效果的绘制

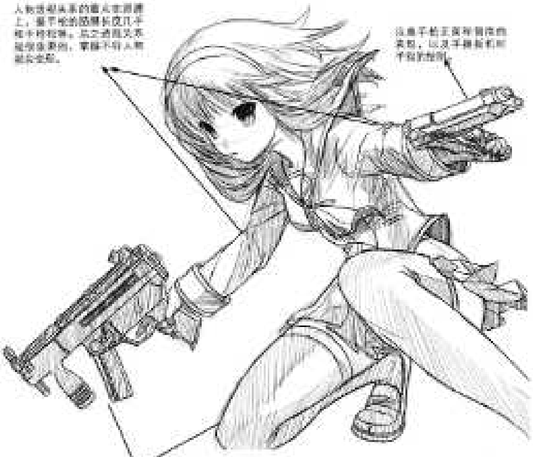


❶ 大致绘出人物双手握枪的动作姿势。



❷ 进一步细化，并细致勾勒人物双手握枪的细节，画面基本完成。

[illegible]

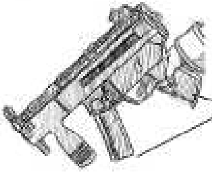


[illegible]

[illegible]

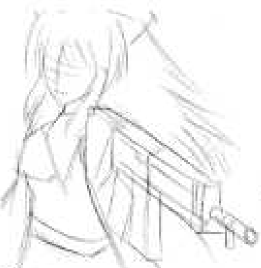
[illegible]

❸ [illegible]

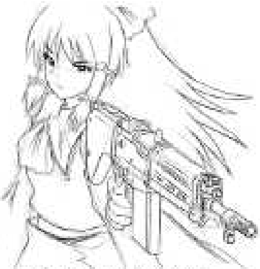


[illegible]

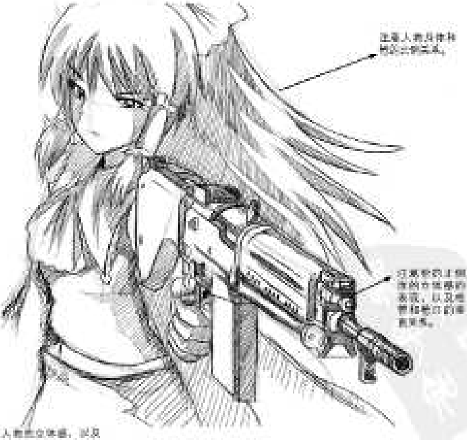
枪的正侧面的绘制



❶ 大致绘制人物握枪的动作线条。



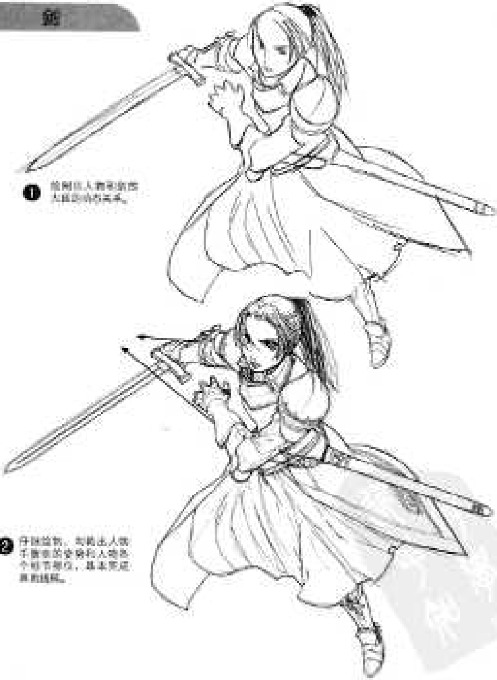
❷ 进一步绘画，仔细地描画出人物服饰的细节部位，画面人物基本完成。


注意人物头发飘扬的
动态的表现。
注意枪的上部
件的立体感的
表现，以及枪
管枪口的质
感表现。

❸ 加强人物的立体感，以及枪的质感。

冷兵器

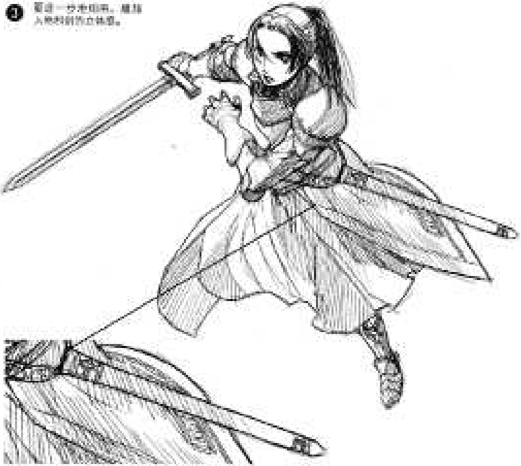
剑



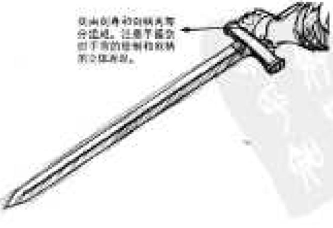
❶ 绘制出人物和剑的大体的动态草图。

❷ 仔细刻画，勾勒出人物手和剑的安排和人物各个细节部位，基本完成画的线稿。

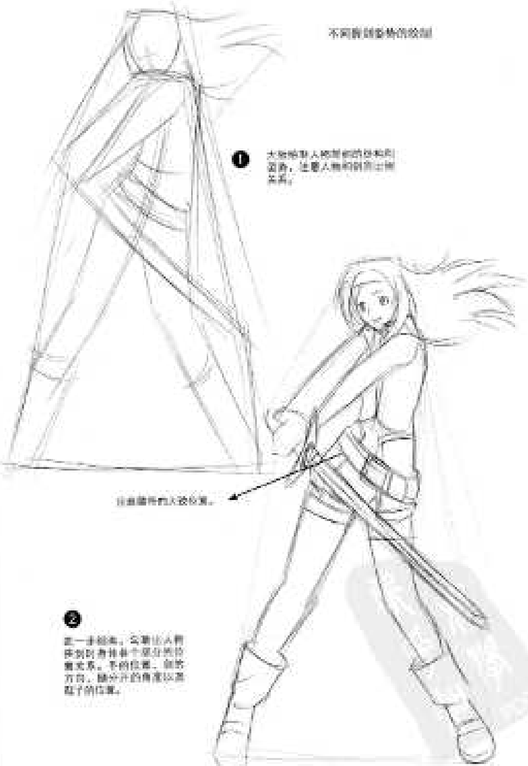
② 画进一步细节，描绘人物和剑的立体感。



腰部挂的剑鞘，[illegible]



剑由剑身和剑柄两部分组成，[illegible]

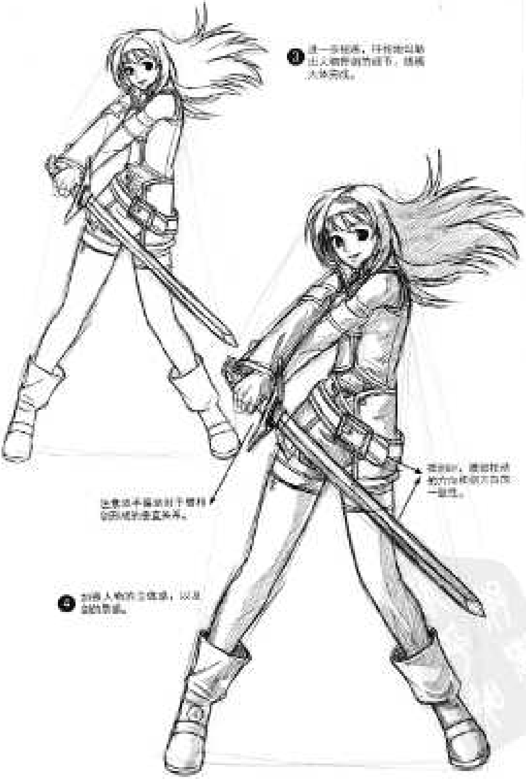


不同握剑姿势的绘制

❶ 大致绘制人物整体的动态和武器，注意人物和武器的位置关系。

注意腰带的大致位置。

❷ 进一步绘制，勾勒出人物身体的具体各个部分的位置关系。手的位置、剑的方向、腿分开的角度以及鞋子的位置。



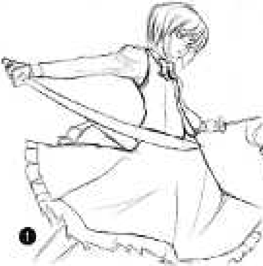
③ 进一步修整，仔细地勾勒出人物服饰的细节，线稿大体完成。

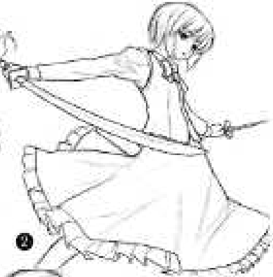
要注意，腰部被剑的方向遮挡住了一部分。

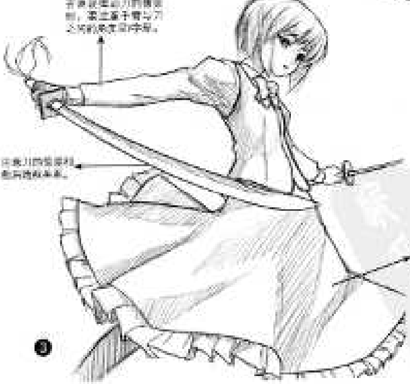
注意左手握剑时手臂和剑的透视关系。

④ 加强人物的立体感，以及剑的质感。

刀





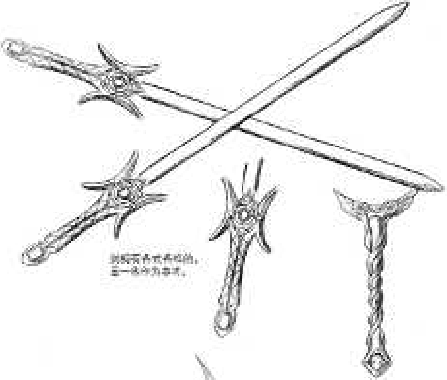


[illegible]

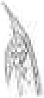
[illegible]

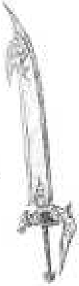
[illegible]

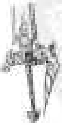
不同形式的刀剑的绘制。



剑柄有各式各样的，
这一些作为参考。



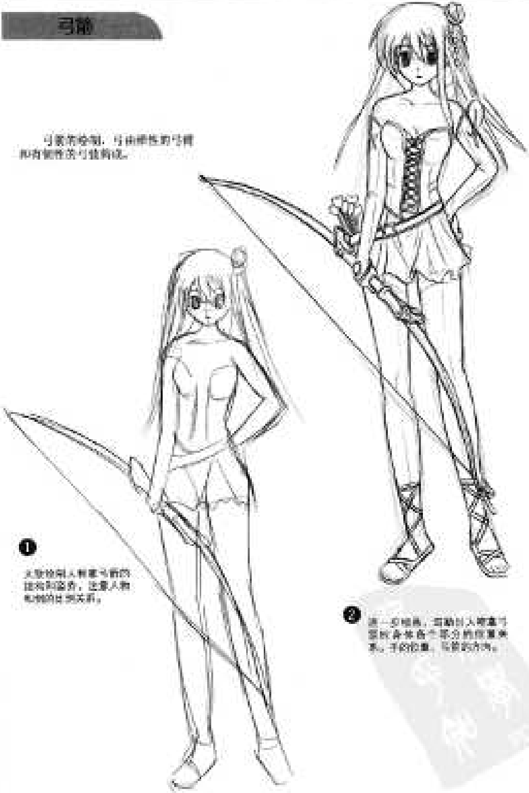




刀也有各种各样的，左
刀比较夸张，能表现人物
的霸道气质。

弓箭

弓要秀绘制，弓由弹性的弓臂和有韧性的弓弦构成。

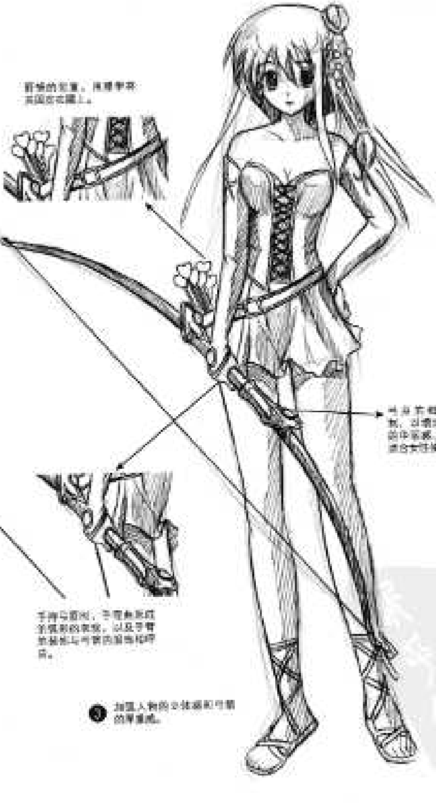


❶

大致绘制人物拿着弓箭的姿势和动态，注意人物和物的比例关系。

❷

进一步绘画，完善出人物拿弓箭时身体各个部分的动作关系、手的位置、弓箭的方向。



背后的花束，体现弓箭手田园的浪漫感。

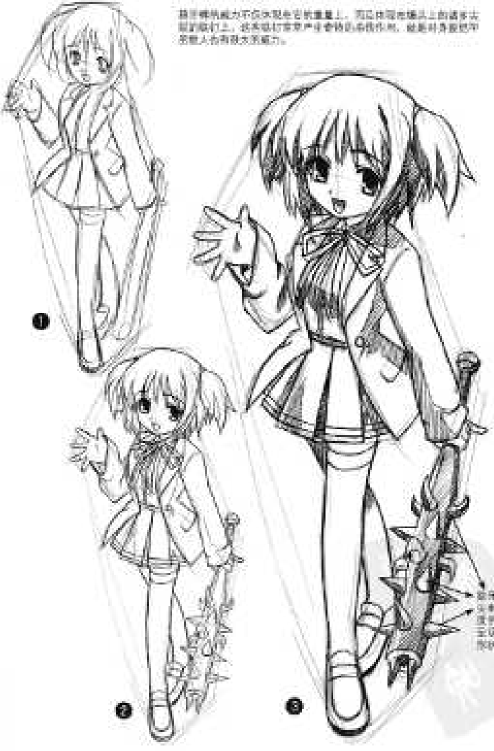
弓身的柄与弓搭配，以增加弓箭的华丽感，比较适合女性使用。

手持弓箭时，手臂做出应有弯曲的弧度，以及手臂的肌肉与弓箭的紧张相呼应。

⑤ 加重人物的交接线和弓箭的厚重感。

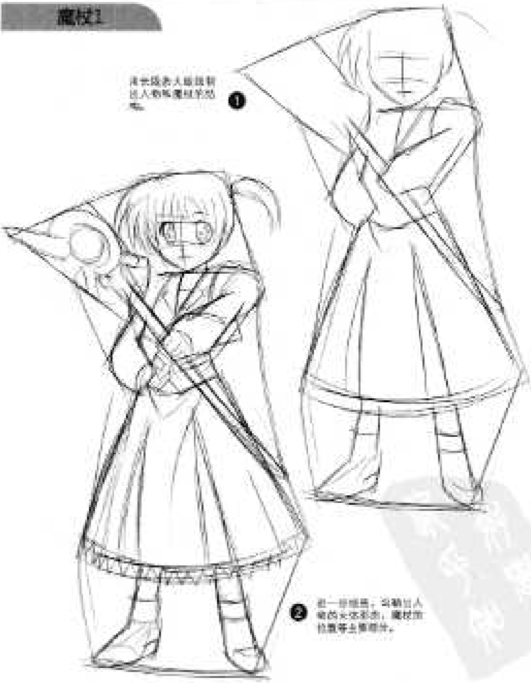
狼牙棒

狼牙棒的威力不仅体现在它的重量上，而且体现在棒头上的狼牙状的钉子上。这类钉子在产生杀伤的后续作用，就是对敌面部所造成的巨大杀伤力。


❶
❷
❸
狼牙棒上的尖刺的方向角度各不相同，呈现不同的形状。

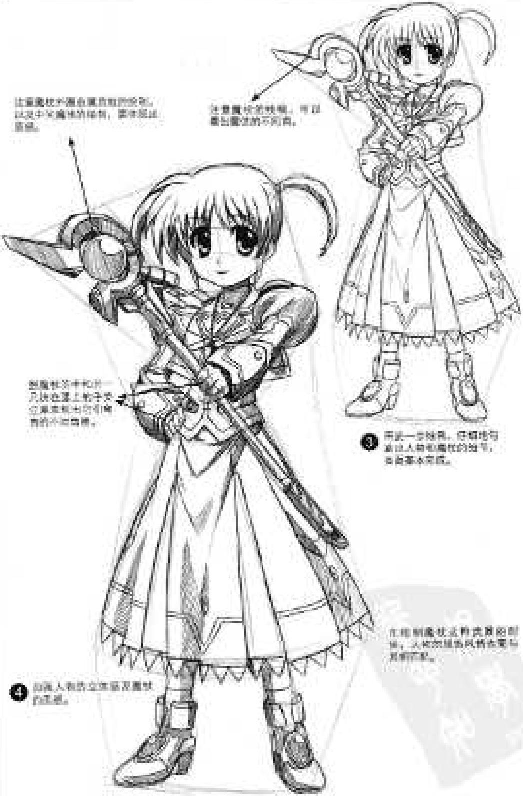
特殊武器

魔杖1



❶ 用长线条画出人物躯干和出人物和魔杖的形状。

❷ 进一步细画，勾勒出人物的衣服形态，魔杖的位置等主要部分。



注意魔杖外圈金属质感的绘制，以及中间魔球的绘制，要体现出质感。

注意魔杖的线稿，可以看出魔杖的[illegible]。

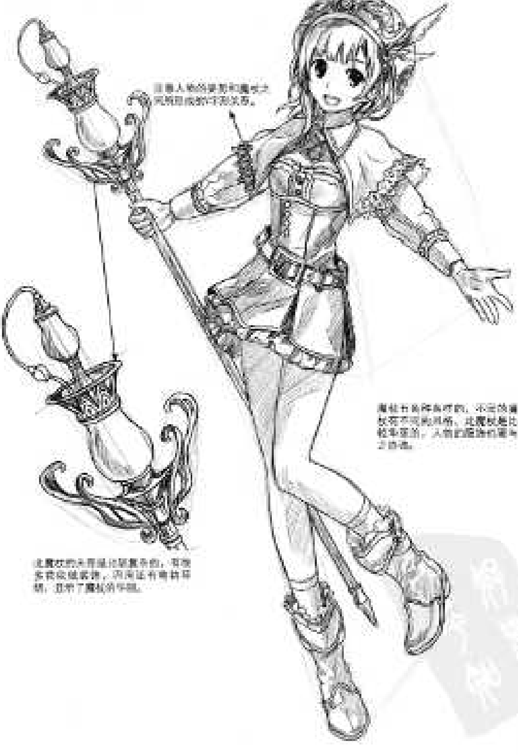
[illegible]

❸ 再进一步绘画，仔细地勾画出人物和魔杖的细节，画面基本完成。

[illegible]

❹ 刻画人物的立体感及魔杖的质感。

魔杖2

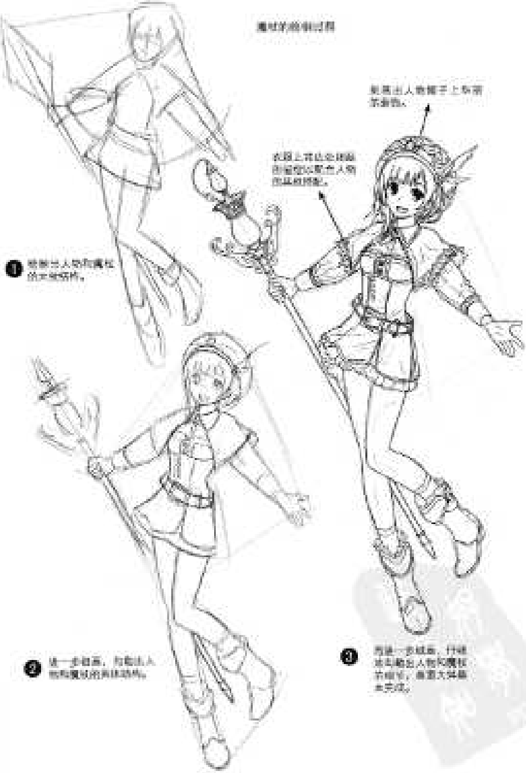


注意人物的姿势和魔杖大致所形成的构图关系。

魔杖有各种各样的，不论做魔杖还不可能用错，此魔杖是比较华丽的，人物的服饰也要与之协调。

此魔杖的头部是比较复杂的，有很多花纹装饰物，同时还有着的华丽，显示了魔杖的华丽。

魔杖的绘制过程



刻画出人物帽子上的装饰物。

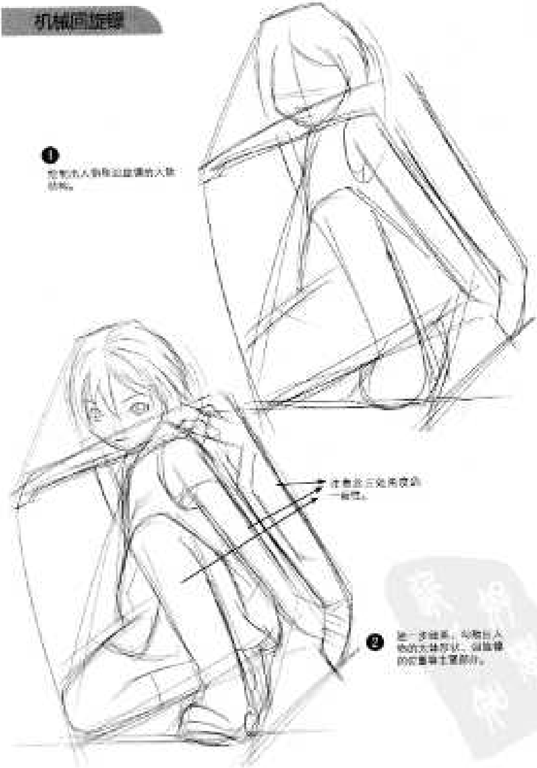
衣服上有比较烦琐的细节，刻画出人物的服装特征。

❶ 先画出人物和魔杖的大体结构。

❷ 进一步刻画，勾勒出人物和魔杖的具体结构。

❸ 再进一步刻画，仔细地刻画出人物和魔杖的细节，画面大体就完成了。

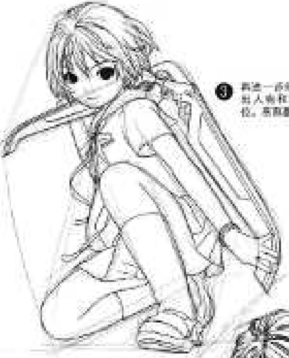
机械回旋镖



❶ 绘制出人物与回旋镖的大致结构。

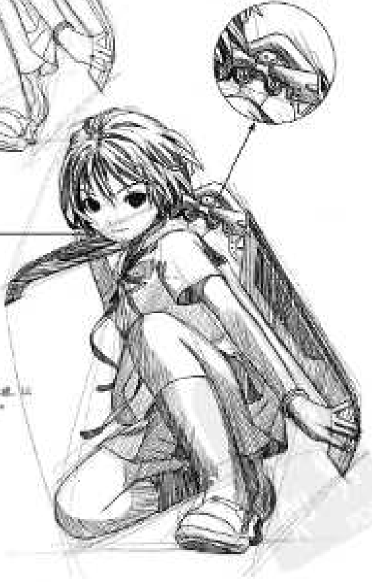
注意这三处角度的一致性。

❷ 进一步细化，勾勒出人物的大体形状，明确回旋镖的位置等主要部分。



❸ 再进一步细化，仔细地刻画出人物和武器等的细节部位，草图基本完成。

[illegible]



[illegible]

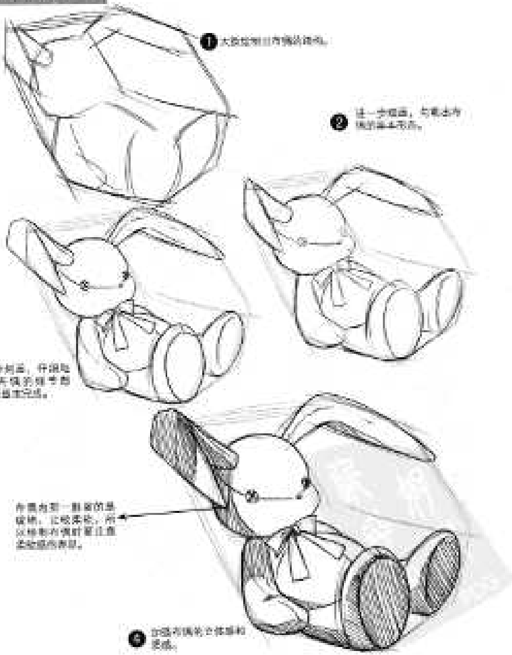
❹ 加强人物的立体感，以及武器的质感。

第八章　其他

在生活中还有很多虽然不太重要但又能给漫画带来趣味的小道具，起到衬托和娱乐的作用，在这里我们罗列一些进行描绘。

布偶

单个布偶



❶ 大致勾画出布偶的轮廓。

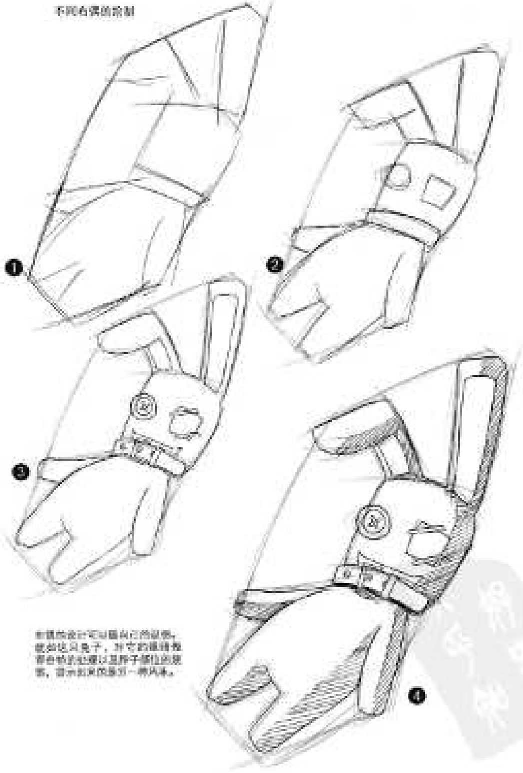
❷ 进一步细画，勾勒出布偶的基本形态。

❸ 再进一步刻画，仔细勾勒出布偶的细节部位，画面基本完成。

布偶为同一颜色的质地，比较柔软，所以绘制布偶时要注意柔软感的表现。

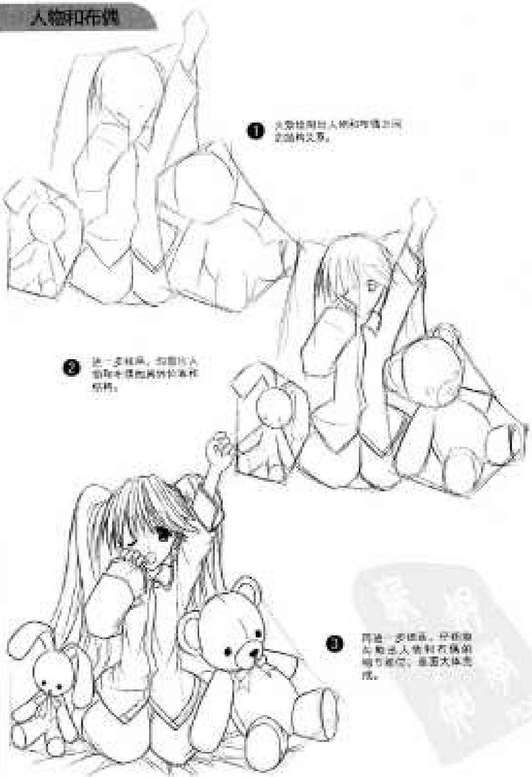
❹ 加强布偶的立体感和质感。

不同布偶的绘制



布偶的设计可以随自己的想象，就如这只兔子，对它的眼睛做些夸张的处理以及脖子部位的装饰，显示出其它的部分一样风格。

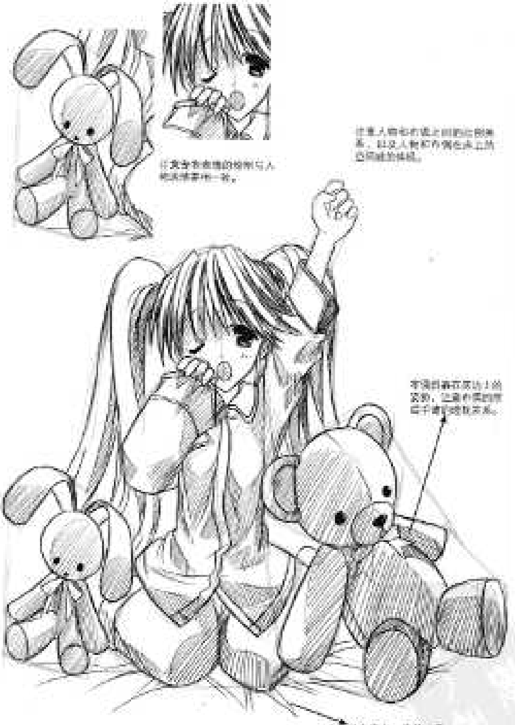
人物和布偶



❶ 大致描绘出人物和布偶之间的结构关系。

❷ 进一步绘画，勾画出人物和布偶的具体形状和衣着纹路。

❸ 再进一步绘画，仔细描绘出人物和布偶的细节部位，画面大体完成。



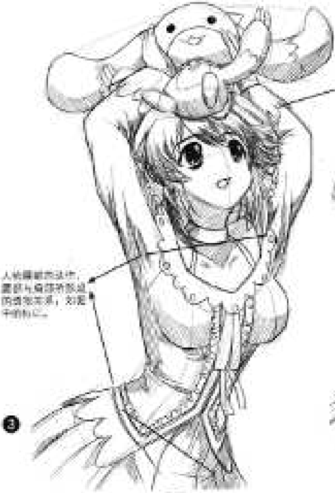
注意人物和布偶之间的比例关系，以及人物和布偶在床上的空间透视线。

注意布偶表情的刻画与人物的表情统一一致。

布偶的身体靠在人的双腿，注意布偶的厚度要表现出来。

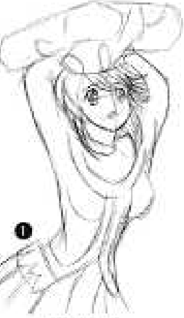
人物坐在床上，床单由于受压所形成的褶皱。

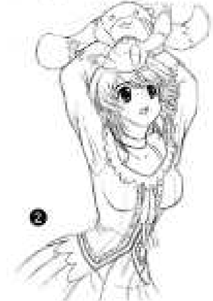
❹ 加强人物和布偶的细节描绘。



注意双手托布偶时的透视造成的变形，以及布偶和人物肩膀形成的关系。

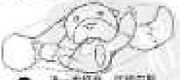
人物腰部的动作，要跟与身体的形成对应关系，对重心的中心。



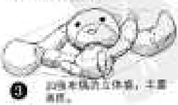


布偶的绘制过程

❶ 绘制布偶大致的轮廓形状。



❷ 进一步刻画，仔细刻画出布偶的形体。

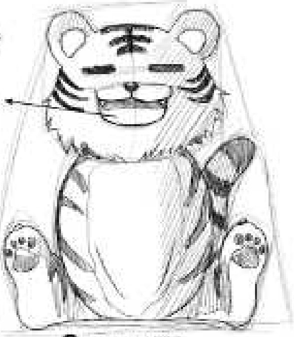


❸ 刻画布偶的立体感，丰富画面。

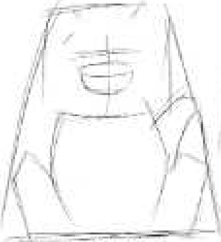
宠物

特殊宠物

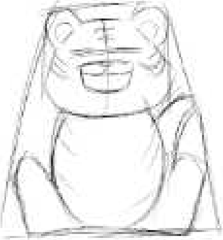
[illegible]



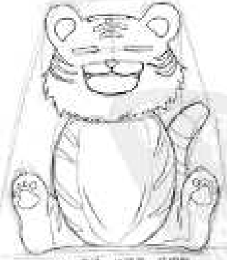
❹ 加强宠物的立体效果。



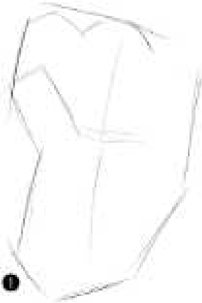
❶ 用直线画出宠物的基本轮廓。



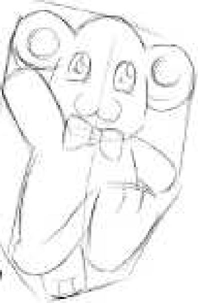
❷ 进一步细画，勾勒出宠物的具体形态。



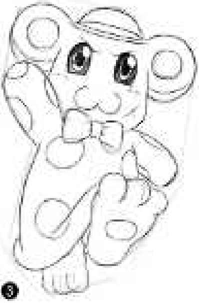
❸ 再进一步细画，仔细刻画出宠物的外形细节。



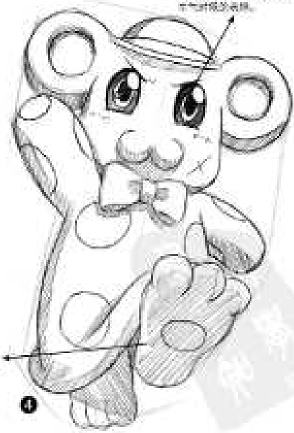
❶



❷



❸

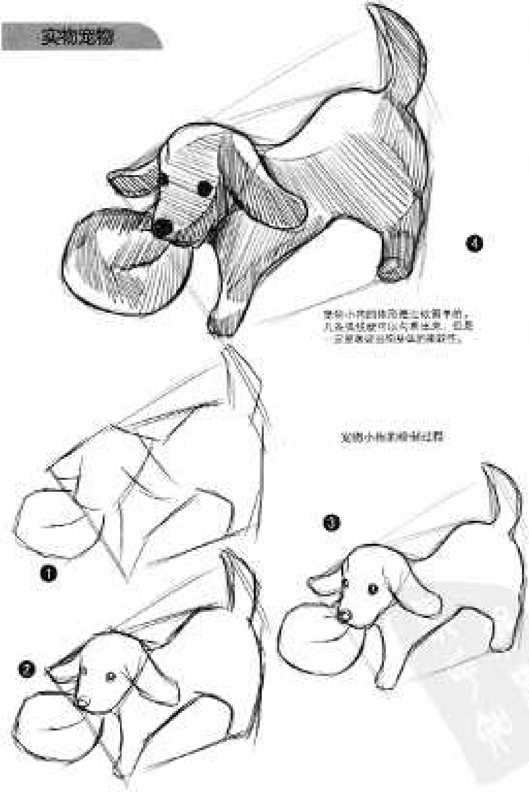


[illegible]

[illegible]

❹

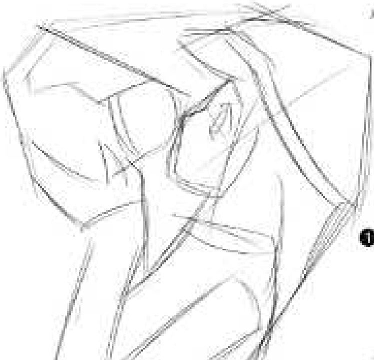
实物宠物



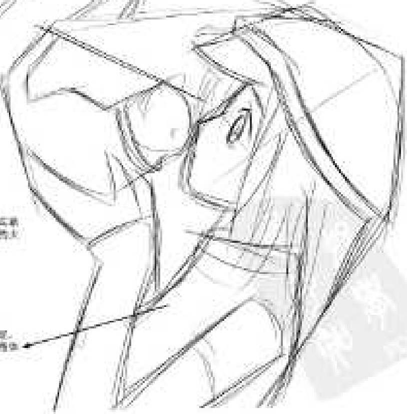
[illegible]

宠物小狗素描的过程

人物和宠物的绘制

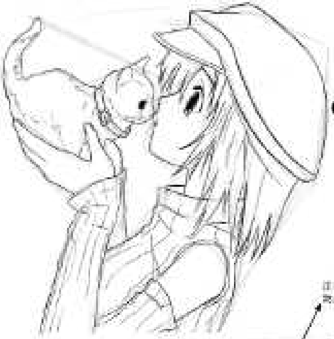


❶ 绘制人物与小宠物的大体轮廓。



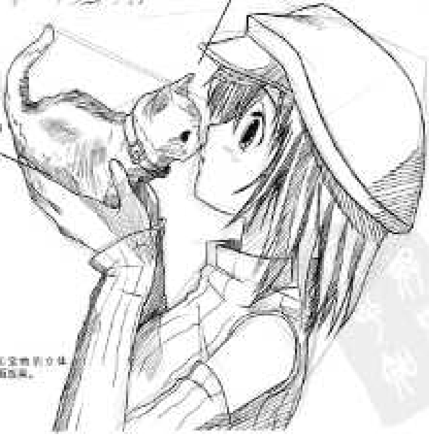
❷ 进一步明确，画出人物和宠物的大体形状。

人物侧面的表现，由于透视关系看起比较扁平。



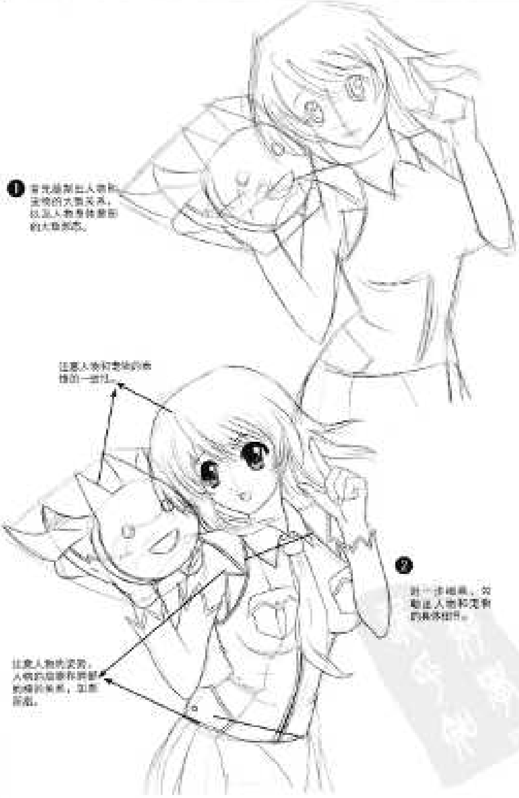
③ 再进一步细画，仔细地勾勒出人物和宠物的轮廓，再画基本阴影。

注意表现出人物和宠物之间亲密的情感。



绘制猫咪毛发时，注意用干净利落的线条的刻画。

④ 加强人物和宠物的立体感，完善画面效果。

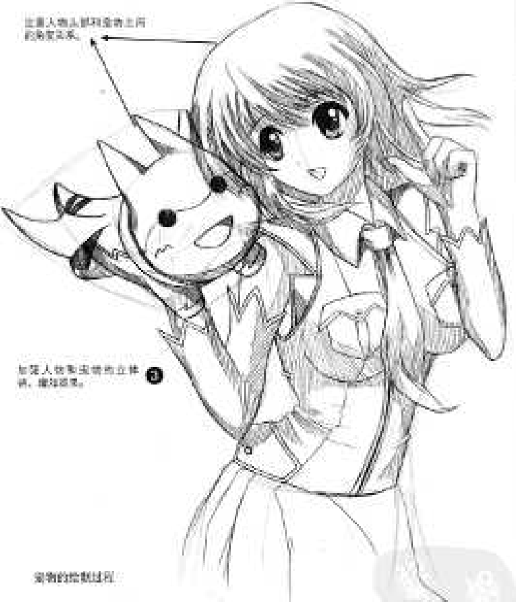


❶ 首先绘制出人物和宠物的大致关系，以及人物身体躯干的大致形态。

注意人物和宠物的衔接的一致性。

❷ 进一步细画，勾勒出人物和宠物的具体细节。

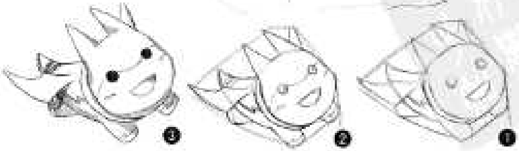
注意人物的姿势，人物的躯干和四肢的细节处理，加强刻画。



注意人物头部和宠物之间的角度关系。

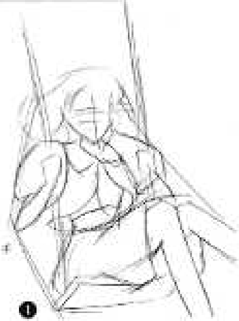
❸ 加强人物和宠物的立体感，细化效果。

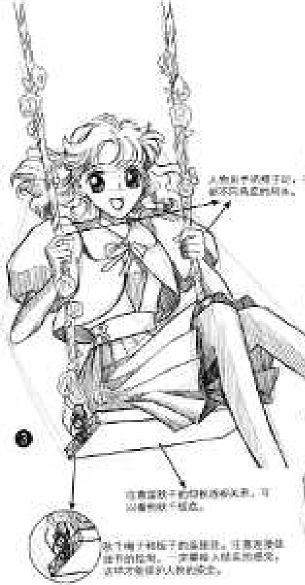
宠物的绘制过程



玩具

秋千

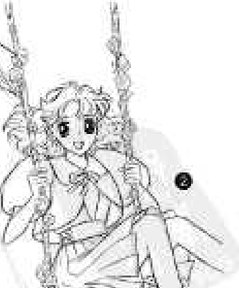




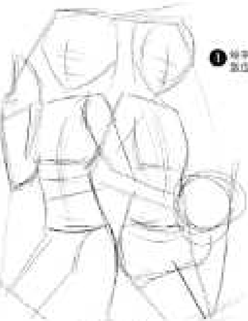
人物抓着秋千的绳子时，手要不同角度的刻画。

注意画秋千的坐板透视关系，可以看到秋千摇晃。

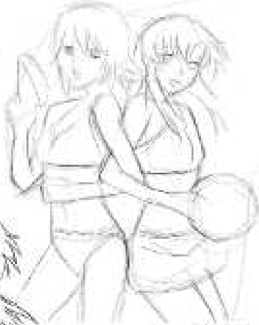
秋千椅子和绳子的连接部，注意要细致刻的控制，一定要给人结实的感觉，这样才能使人放心坐上。



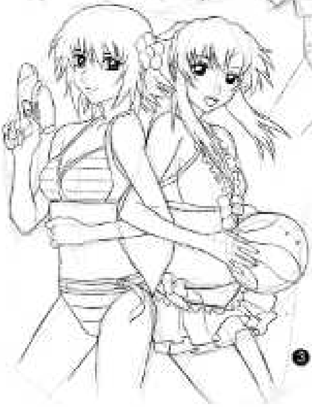
水枪、皮球



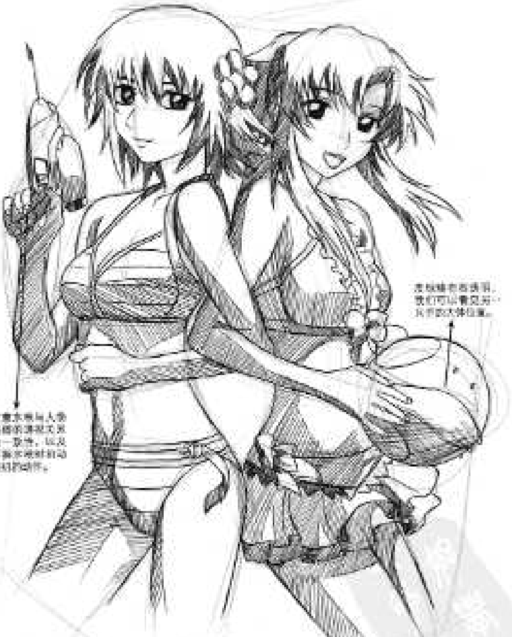
❶ 绘出人物和水枪、皮球的大致位置和轮廓。



❷ 进一步细化，勾勒出人物和水枪，皮球的具体位置和轮廓。



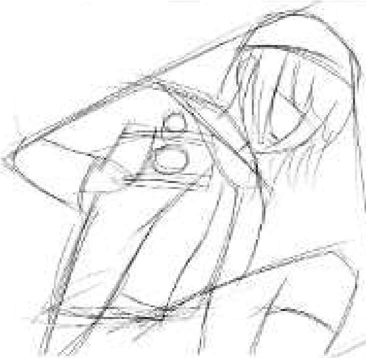
❸ 再进一步细化，仔细刻画出人物和水枪，皮球的细节，线稿基本完成。



注意水枪与人物躯体的透视关系 [illegible]
表现 [illegible] 的透视，我们可以看见 [illegible] 的大体位置。

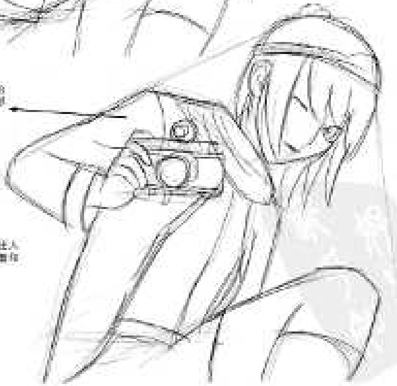
❹ 加强人物和水枪、皮肤的立体感。

相机



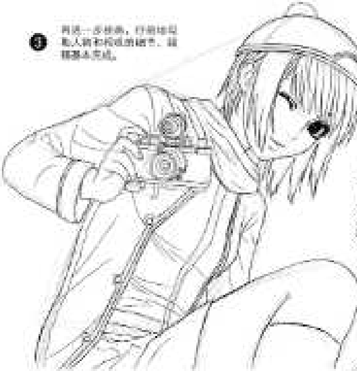
❶ 描出人物和相机的大致的动态的轮廓。

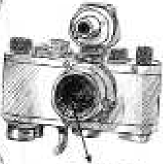
注意人物头部和手臂的角度关系及相机和眼部的平行关系。



❷ 进一步细画，勾画出人物和相机的具体位置和轮廓。

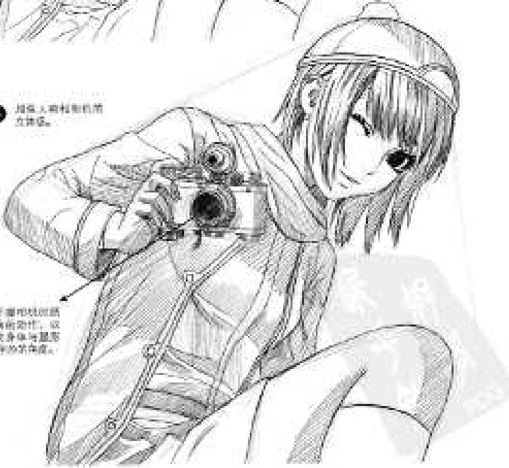
❸ 再进一步绘画，仔细绘出人物和相机的细节，草稿基本完成。





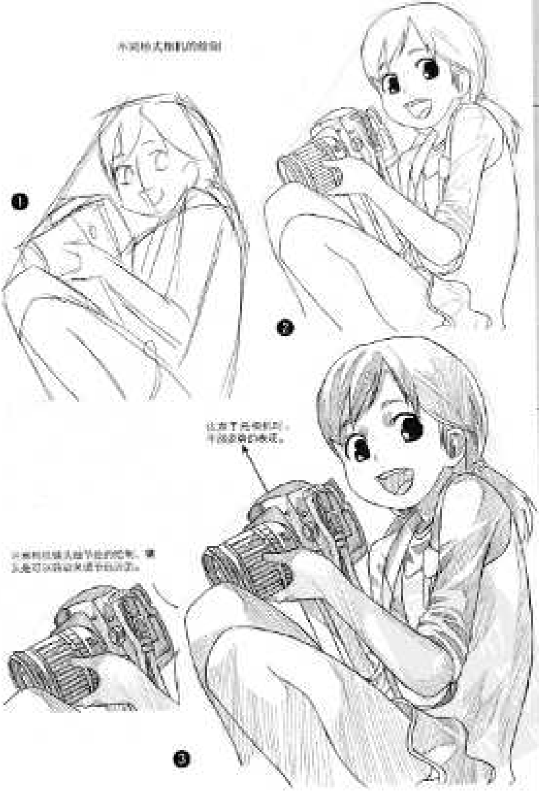
注意相机镜头细节的刻画。

❹ 细化人物和相机的明暗关系。



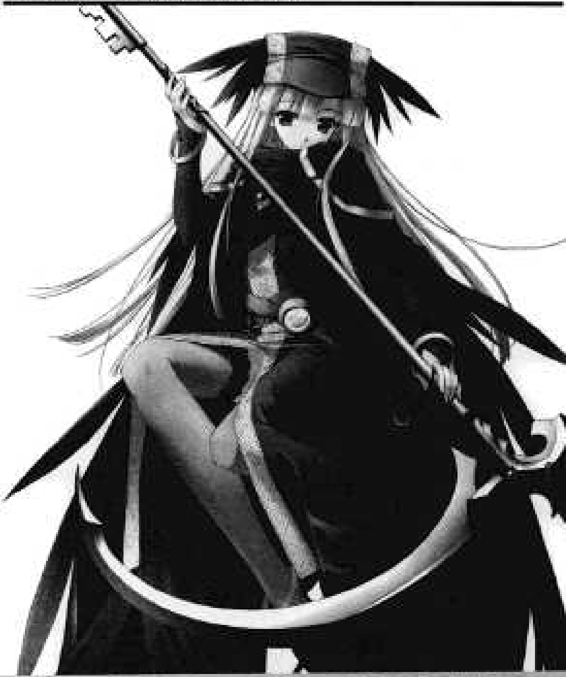
注意手握相机时的腰弯曲的动作，以及人物身体与地面形成的平行的角度。

[illegible]


❶
❷
❸

[illegible]

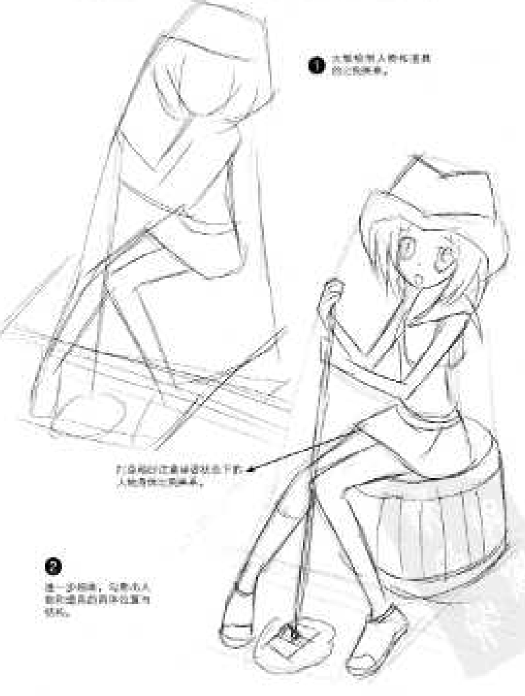
[illegible]



第九章 道具应用实例

在动漫的创作中，不只运用一种道具，而是由多种道具共同来完成的，在这里我们就举一些实例，了解各种道具在画面中的应用。

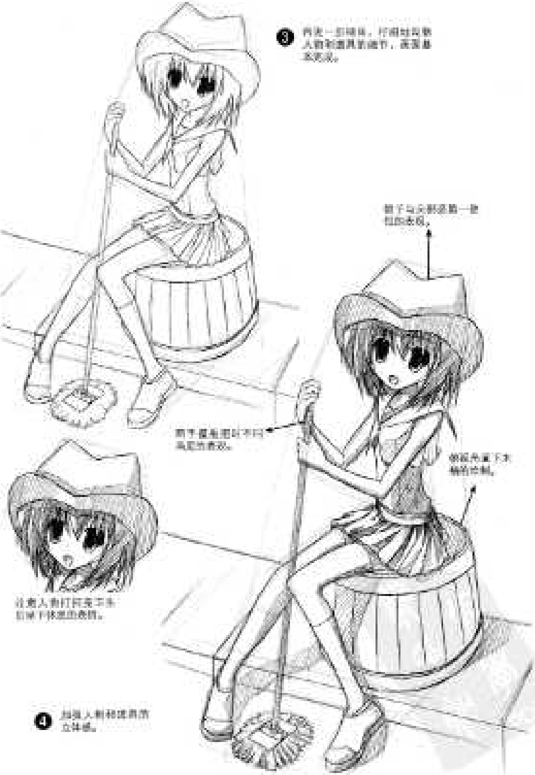
休息中的少女



❶ 大概绘制人物和道具的比例轮廓。

打底稿时注意被遮挡住的下肢，人物身体比例准确。

❷ 进一步细画，勾勒出人物和道具的具体位置与轮廓。



❸ 再画一些细节，仔细刻画表现人物和道具的细节，表现最终效果。

帽子与头部要有一定的层次感。

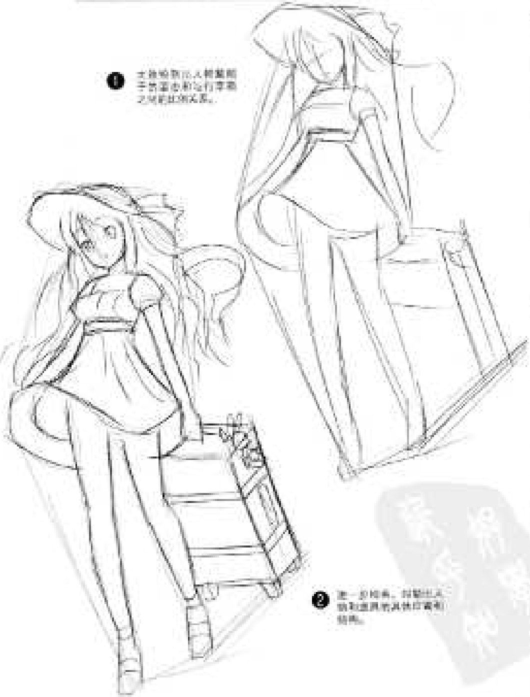
两手握拖把以不同高度的表现。

坐姿表现下木桶的压制。

注意人物打阴影加深后面部下体现出表情。

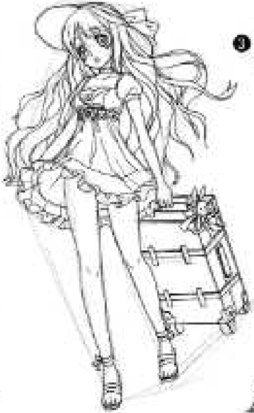
❹ 加强人物和道具的立体感。

旅行中的少女



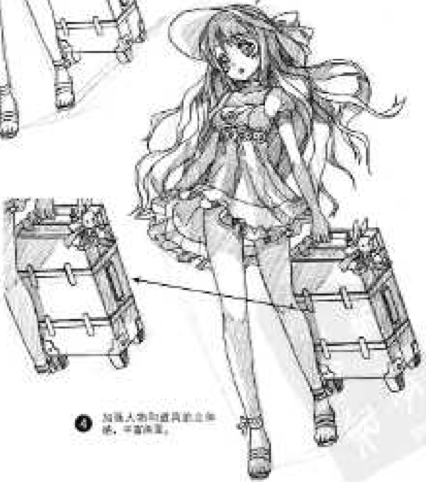
❶ 大致勾勒出人物整体手势和道具行李箱之间的比例关系。

❷ 进一步细化，勾勒出人物和道具的具体行李箱的结构。



❸ 再进一步细画，仔细地勾勒出人物和道具的线条，画面整体完成。

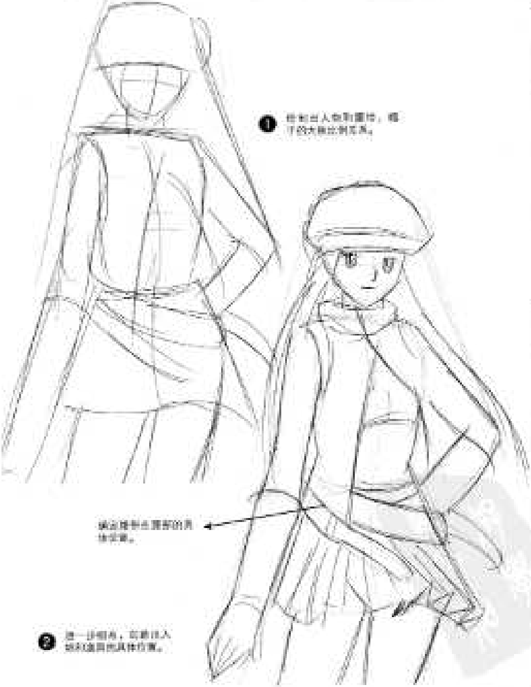
注意帽子和头部要有一致性和关联。



注意行李箱的透视关系，以及小角饰的装饰，以配合人物设计。

❹ 加强人物和道具的立体感，丰富画面。

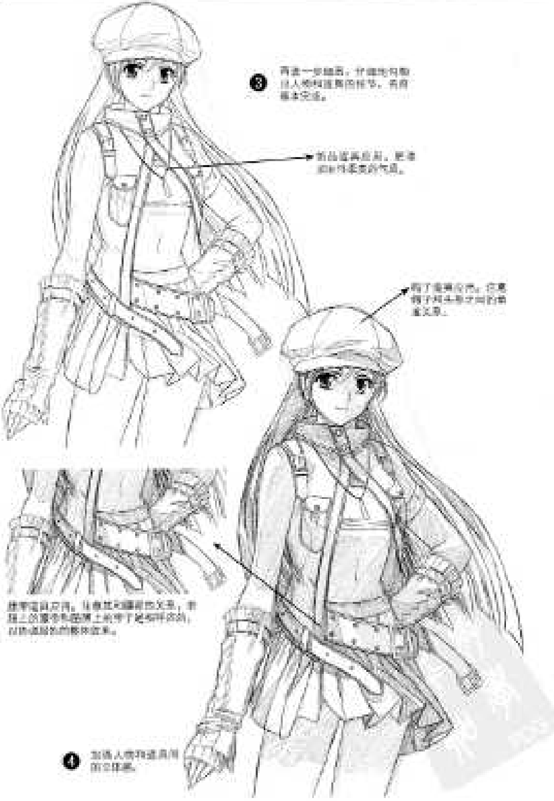
站立的少女



❶ 轻轻画出人物的动作，确定的大致比例关系。

确定腰带在腰部的具体位置。

❷ 进一步细化，确定出人物和道具的具体位置。



❸ 再进一步细画，仔细地勾勒出人物和道具的细节，画面基本完成。

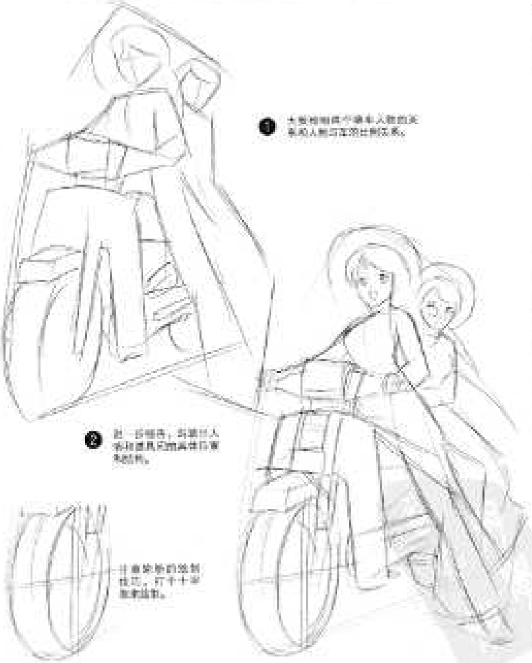
饰品道具应用，更添加女性柔美的气质。

帽子道具应用，注意帽子和头部之间的前后关系。

腰带道具应用，注意其和腰部的关系，带扣上的重叠和腰带上的带子起衬托作用，以协调服装的整体效果。

❹ 加强人物和道具间的立体感。

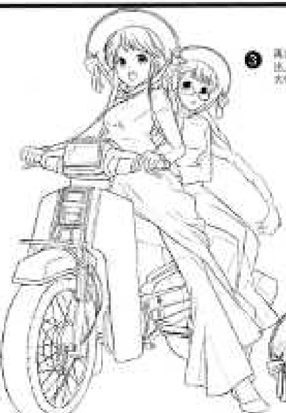
骑摩托车的少女



❶ 大致地勾画两个骑车人物的关系和人物与车的比例关系。

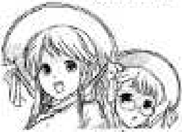
❷ 进一步细化，勾勒出人物和摩托车的具体形象和结构。

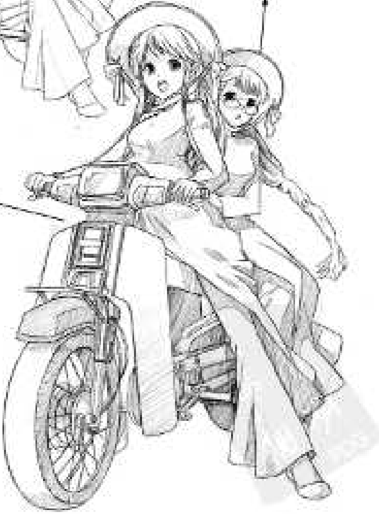
注意车轮的绘制技巧，打个十字架来绘制。



③ 再进一步细画，仔细绘制整体人物和道具的细节，直至大体完成。

细画头部帽子的花纹。





注意两人物坐在车上的透视关系，以及手握车把时两手描绘上的方向差关系。

④ 加强人物和道具的立体感。

动漫秀场
动漫秀场
动漫秀场
动漫秀场
动漫秀场
动漫秀场
动漫秀场
完全自学教程

本系列已出版图书：

书号	书名
21218	01—素描技法基础超值版
21236	02—人物动态素描技法
21255	03—人物造型素描技法
21373	04—超人气美少女素描技法
21207	05—无敌漫画自学教程
21595	06—CG美少女绘制技法详解（附CD）
22101	07—超级漫画上色基础（附DVD）
22099	08—超级漫画神怪造型素描技法
22102	09—超级漫画动物素描技法
22103	10—超级漫画Q版造型素描技法
22100	11—超级漫画场景素描技法
22379	12—超级漫画素描技法完全自学教
22872	13—初学漫迷练习册超值版
22833	14—初学漫迷美型少年练习册
23121	15—初学漫迷萌少女造型练习册
23097	16—初学漫迷萌少女服饰造型练习
23170	17—初学漫迷Q版技法练习册
23161	18—漫画人物表情素描技法手册
24174	19—萌少女素描技法草图篇
24147	20—超级漫画道具素描技法
24130	21—超级漫画奇幻角色素描技法
24146	22—超级漫画个性角色素描技法
24254	23—超级漫画古典人物素描技法
24052	24—超级漫画机甲素描技法
23954	25—CG超级Q版漫画技法详解（附C

分类建议：动漫/动漫技法
人民邮电出版社网址：www.ptpress.com.cn

ISBN 978-7-115-24147-4
定价：29.00元